Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№3** *(36)* Февраль **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Quest for Glory 5
Baldur's Gate
Shen Mue
Myth 2

Gangsters: Organized Crime,
Combat Mission, Shogan,
Street Fighter Zero 3,
DarkStone, Asghan,
Global Domination,
Ruud Gullit Striker,
Mortyr: Schloss,
StarSiege Tribes,
Summoner,
New Kozaar,
Re-Volt...

Тактика прохождения:

Half Life *(часть 3)*,
Myth 2 *(часть 1)*...

GAMELAND PUBLISHING

СОДЕРЖАНИЕ

журнал СТРАНА ИГР

№3 *(36)* Февраль **1999**

http://www.gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

РЕПОРТАЖ

ХИТ?

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

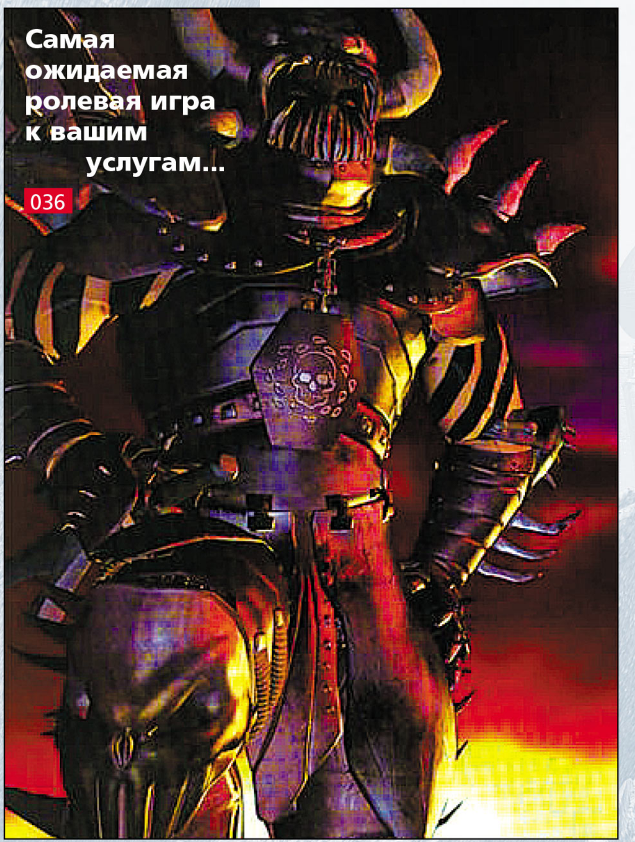
Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!
Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.

Пожалуйста, присылайте свои запросы на dmitri@gameland.ru

УВАЖАЕМЫЕ ПОДПИСЧИКИ!!!

В связи с финансово-экономическим кризисом, разразившимся в нашей стране в августе прошлого года, сильно изменились условия издания нашего журнала. Подорожала бумага, типографские услуги, услуги по доставке журналов и т.д. Каталожная цена для подписки (по которой Вы подписывались) формировалась до кризиса и на сегодняшний день она значительно ниже себестоимости, поэтому условия поставки журнала подписчикам изменились. Количество журналов будет в два раза меньше, чем подписался подписчик. Но есть радостная новость: журнал выходит два раза в месяц и уже началась подписка на журнал «**Страна Игр**» начиная с апреля этого года. Цена подписки на журнал с **CD** на **1** месяц (два номера) — **90,46** руб., а без **CD** — **61,18** руб. Желающим подписаться следует поторопиться.

**С уважением,
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**



Список игр в алфавитном порядке

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Петр Давыдов *pdavydov@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *специальный корреспондент*
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Тираж **58 500** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Январско-февральская суета

Как это ни странно, но вот уже во второй раз подряд перед вашими глазами находится совершенно особенный выпуск новостей. Нет, по своему содержанию он вряд ли будет выделяться изо всех тех выпусков, которые появлялись на страницах «Страны Игр» в недалеком прошлом. Особенность его совсем в другом. Все дело в том, что именно в нем вы сможете познакомиться с теми событиями, которые произошли в индустрии уже в новом, 1999 году. А начну же я его со следующего сообщения.

В самом начале наступившего года, наконец-то, подтвердились слухи о том, что корпорация

Microsoft покупает FASA Interactive,

причем в комплекте с ее материнской компанией **Virtual Worlds**. И хотя основные детали сделки, а также ее ближайшие последствия для ее же участников пока остаются под завесой тайны, факт остается фактом — **Microsoft** приобрела одну из самых популярных лицензий на производство игр. Таким образом, начиная с этого дня (если, конечно, забыть про то, что эта сделка еще может быть и расторгнута по разным причинам) во владение **Microsoft** поступили эксклюзивные права на серию **BattleTech**, включающую в себя **MechWarrior**, **MechWarrior 2** и **MechCommander**. Вместе с этим заявлением **MS** поделилась с нами и своими планами на будущее. В общем, получив в свои руки такую великолепную лицензию, эта компания теперь решила выпускать на рынок лишь «небольшой» набор из высококачественных игр, а не забрасывать нас, как некоторые, кучей ерунды. Хоть за это им спасибо. Нам же пока лишь остается догадываться, что ждет, в свете последних событий, давным-давно объявленный проект **MechWarrior III** от **Microprose**. Но это уже совсем другая история. А тем временем еще один американский гигант также совершил довольно важную для своего дальнейшего благополучия покупку. Итак, компания

GT Interactive объявила о покупке команды Legend Entertainment.

И тем самым прекратила раз и навсегда все разговоры о том, что торговая марка **Unreal** в ближайшее время будет ею потеряна. Более того, прибавив к уже внушительному списку принадлежащих ей компаний (**Cavedog, Humongous, SingleTrac, Oddworld Inhabitants, Bootprint, Reflections**) еще одну безумно перспективную команду разработчиков, которая работает сегодня над такими потенциальными блокбастерами, как **Unreal 2** и **Wheel of Time**, **GT Interactive** в очередной раз доказала, что она не собирается, как некоторые, почивать на лаврах или тупо скупать первые попавшиеся под руку компании.

Но не только одними новыми покупками жива **GT Interactive**. Как бы она ни хвалилась своим новоприобретенным статусом издателя своих собственных игр, каждый школьник (ну ладно, не каждый) знает, что основная мощь этой компании лежит все-таки в области распространения и издания игр от третьих компаний. Про это отлично помнит и сама **GT**, которая одновременно с объявлением о своей покупке **Legend** сообщила прессе о том, что она подписала договор с командой разработчиков **Infinite Machine** (основанной дизайнером **Justin Chin** и программистом **Che-Yuan Wang**, работавшими над хитом **Jedi Knight**) на предмет издания и распространения их первой игры для персонального компьютера. Кроме этого, данное издательство также получило все права и на перевод этой игры на любые другие платформы... Кстати говоря, про переводы своих произведений на другие платформы заговорил и еще один новоиспеченный монстр игровой индустрии. Но обо всем по порядку. Для начала стоит сказать, что компания

Havas завершила покупку Cendant Software,

Причем, ранее объявленного срока. Но не это главное. Эти наглые французы, которые посмели поднять руку на святое и приобрести такие компании, как **Sierra, Blizzard** и иже с ними, успели сообщить европейской прессе о том, что они планируют уже в ближайшее время поставить с ними в один ряд (то есть приобрести) еще несколько европейских компаний. Но этого им показалось мало. Новое руководство этой пока что безымянной компании (которая, скорее всего, будет называться **Havas Interactive**) также намерено наконец-то закрепиться и на рынке игровых приставок, на котором до последнего момента **Sierra** и **Blizzard** чувствовали себя более чем неуютно. И если вы хоть немного поглядываете на публикуемые на страницах нашего журнала европейские хит-парады игр, то быстро поймете, почему этих наглых французов не устраивает такое положение вещей. Но на этом наш рассказ о трудной жизни европейских компаний не заканчивается. Так, скажем, в последнее время до нас стали доходить упорные слухи о том, что еще существующее в Европе издательство

Virgin намерено слиться с Interplay.

Это, конечно, всего лишь слухи, хотя и очень уж правдоподобные. Однако то упорство, с которым они в последнее время попадают в печать, не смогли оставить даже меня равнодушным. К сожалению, явных плюсов и минусов у этой сделки пока не видно, поэтому давайте пока оставим эту информацию в покое и пойдем дальше. Следующим же пунктом на повестке дня стало, в какой уже раз, еще одно проблемное европейское издательство, про которое уже можно написать целую книгу. И название для нее уже есть подходящее:

Psygnosis - взлеты и падения.

А точнее, одно большое, затянувшееся падение, которое еще неизвестно чем закончится. Итак, давно ходившие слухи об уходе этого издательства с американского рынка, наконец, нашли свое подтверждение. Эта компания сначала официально объявила о закрытие своей студии в San Francisco и прекращении работы над ее последним проектом. Оставшиеся же после увольнений сотрудники, в количестве шести человек (в основном, продюсеры), были переведены в другой офис, где они продолжат работу над такими проектами, как **Drakan: Order of the Flame, Metal Fatigue** и **Hired Guns** для **PC**, а так же **Motocross Madness** для **PlayStation**. Но это еще не все. Сразу после этого данная компания объявила о том, что она передает права на распространение своих будущих игр на территории США американскому гиганту **Activision**. Это соглашение, сроком на два года, должно помочь **Psygnosis** значительно уменьшить свои потери от фактического сворачивания своей деятельности в северной Америке. Но и это еще не все. Еще через пару дней после этого английская индустриальная газета **CTW** сообщила о том, что уже в своей родной Англии данная компания продолжила процесс сокращения своих штатов и уволила из одной своей студии около **15%** ее сотрудников. Вообще же, мне совершенно непонятна позиция в этом вопросе владеющей **Psygnosis** компании **Sony**. Почему она больше не помогает своему дочернему предприятию и не берется за распространение его игр в США и почему она так долго не замечала все те проблемы, которые накопились у **Psygnosis** за последние годы? Мне лично это непонятно. Также мне пока не особо понятно, зачем

Sony займется распространением Wonderswan -

новой портативной игровой системы от **Bandai**. Как вы, наверное, помните, первоначально этим должна была заняться **Sega**. Но у нее сегодня и без **Wonderswan**'а хватает проблем, и поэтому компании Bandai пришлось обратиться за помощью в этом деле к другому активному участнику рынка видеоигр. Во что конкретно для этих компаний выльется это сотрудничество пока не ясно, однако шансов у этой портативной системы, даже подкрепленной солидной поддержкой независимых компаний, все еще слишком мало (**Gameboy** сегодня обгоняет по продажам даже **PlayStation**). Кроме этого сама компания **Sony** уже в самое ближайшее время намерена выпустить также и свою собственную портативную игровую систему, совмещенную с карточкой памяти для **PlayStation**. И каким образом эти две системы не войдут между собой в конфликт, я пока не понимаю. **Sony**, естественно, движет довольно легко объяснимое желание потеснить на рынке портативных игровых систем компанию Nintendo. Однако зачем ей понадобилось это делать в ущерб самой себе, мне пока не ясно. Надеюсь, что время все расставит по своим местам. Ну и перед тем, как перейти к освещению событий из мира игр, мне лишь осталось сообщить вам, что на середину января этого года

продажи Dreamcast достигли полумиллиона экземпляров.

Что делает его дебют более успешным, чем дебют **PlayStation**, хотя и чуть менее успешным, чем дебют **Sega Saturn**. Тем не менее, спрос на эту платформу в Японии все еще остается не до конца удовлетворенным, поэтому можно надеяться, что к апрелю этого года **Sega** все-таки выполнит свое обещание и продаст свой первый миллион **Dreamcast**'ов. А если она этого добьется, то тогда к производству игр для ее платформы приступит второе по значимости независимое издательство в Японии, **Enix**. Ну, а теперь мы уже можем со спокойной душой перейти к менее важным сообщениям, не несущим в себе никакой политической подоплеки.

Выписка из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3DO, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последний фаворит: Shen Mue, VF3, Half-Life.»

Новоиспеченная команда разработчиков Bloodshot, основанная выходцами из команды Ion Storm, объявила о том, что она лицензировала у компании Monolith движок Lithtech для использования последнего в своей первой игре — адаптации американской серии комиксов KISS: Psycho Circus в формат стрелялки от первого лица. Основной причиной такого решения стала невысокая цена этого движка, а также его богатые возможности.

Европейское издательство Infogrames официально объявило о переносе даты выхода своего многообещающего проекта Outcast, разрабатываемого бельгийской командой Appeal, с апреля этого года на неопределенный срок. Мотивом же для такого поступка послужил тот факт, что Infogrames решила превратить Outcast в свой «проект года» и начать с ним новую серию игр.

Кроме этого, руководитель данного проекта в одном из последних интервью подтвердил давно ходящие слухи о том, что версия этой игры будет также выпущена и на платформу Dreamcast. И хотя точных данных компания Infogrames сообщить пока не смогла, по всей видимости, обе версии этой игры поступят в продажу осенью этого года.

Издательство Sierra и команда разработчиков Valve объявили о выходе в самое ближайшее время целых трех бесплатных дополнений к своему суперхиту Half-Life. Первое из них будет обычным патчем, включающим в себя новые уровни, новый командный режим, а также еще несколько усовершенствований для многопользовательской версии игры. Вторым дополнением к игре станет такое же бесплатное расширение, получившее название Team Fortress Classic, которое будет представлять собой точную копию Team Fortress, первоначально разработанную для Quake. Третьим же объявленным дополнением станет программа для разработки расширений Half-Life, с помощью которой энтузиасты смогут своими руками создавать дополнительные уровни и режимы для данной игры. Эти продукты на момент поступления номера в продажу, скорее всего, уже станут доступны всем пользователям.

Представители английской команды разработчиков Core Design сообщили журналистам, что оригинальная команда создателей Tomb Raider больше не работает над продолжениями этой серии. Вместо этого данная команда сконцентрировала все свое внимание на некой игре (не относящейся к жанру трехмерных приключений), которая будет показана на предстоящей выставке E3. Тем временем, над продолжениями приключений Лары Крофт сегодня продолжают работать совершенно иные люди.

Команда разработчиков Bioware сообщила американским журналистам, что она готовится выпустить весной этого года набор дополнительных миссий к своему суперхиту Baldur's Gate, который получил название Tales of the Sword Coast. Кроме этого представители данной команды дали понять журналистам, что они уже приступили к разработке и полноценного продолжения своей популярной игры.

Принадлежащее Sony издательство 989 Studios объявило о том, что их долгожданная сетевая RPG Everquest должна будет поступить в продажу уже 16 марта этого года.

Английское издательство Gremlin Interactive анонсировало выход на PC, PlayStation и N64 своей новой гонки Rally Masters. Эта игра, разработкой которой сегодня занимается команда Digital Illusions (авторы Motorhead), должна поступить в продажу осенью этого года.

Президент компании Flagship (совместного предприятия, основанного компаниями Capcom, Nintendo и Sega) и, по совместительству, продюсер сериала Resident Evil сообщил японской прессе о том, что его компания закончила написание сценария к очередной части этой эпопеи, но уже для платформы Nintendo 64. И хотя Capcom до сих пор официально не объявлял ни о дате выхода RE на N64, ни даже о существовании такого проекта, японские игровые журнала уже успели сообщить о том, что данная версия игры, скорее всего, будет разработана для Capcom некой независимой компанией. Честно говоря, мы склонны думать, что Resident Evil вряд ли вообще поступит в продажу на N64 (слишком уж поздно). Скорее всего, это заявление стоит считать первым анонсом этой игры уже для следующей игровой системы от Nintendo.

А тем временем уже из официальных источников стало известно, что издательство Capcom готовится выпустить в конце марта этого года свою вторую, после PowerStone, игру для платформы Dreamcast — перевод с игровых автоматов популярной двухмерной драки Marvel Vs Capcom.

Американское издательство Activision анонсировало свой новый проект для PlayStation — гонку на скейтбордах под названием Tony Hawk's Pro Skater. Эта

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

○	1.StarCraft: Brood Wars	Cendant
⇧	2.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
○	3.Baldur's Gate	Interplay
⇩	4.Deer Hunter II 3-D	GT Interactive
⇧	5.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
⇨	6.Half-Life	Cendant
⇧	7.Frogger	Hasbro Interactive
⇩	8.Microsoft Flight Simulator	Microsoft
⇧	9.Age of Empires	Microsoft
○	10.Deer Avenger	Cendant

Самые популярные видеоигры Америки

⇨	1.Legend of Zelda	Nintendo	N64
○	2.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
⇧	3.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇧	4.Golden Eye 007	Nintendo	N64
⇩	5.WCW/NWO Revenge	THQ	N64
⇩	6.Tomb Raider III	Eidos	PS
⇩	7.Metal Gear Solid	Konami	PS
○	8.Turok 2: Seed of Evil	Acclaim	N64
⇩	9.Twisted Metal 3	989 Studios	PS
○	10.NASCAR 99	EA	PS

Англия все форматы

⇨	1.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇨	2.FIFA'99	EA	PS
⇨	3.Tomb Raider III	Eidos	PS
⇨	4.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇨	5.Brian Lara Cricket	Codemaster	PS
⇨	6.Spyro teh Dragon	Sony	PS
⇨	7.Abe's Exoddus	GT	PS
⇨	8.TOCA 2 Touring Cars	Codemaster	PS
⇨	9.Tekken 3	Sony	PS
⇨	10.Small Soldiers	EA	PS

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

Англия
PC

⇨	1.Tomb Raider III	Eidos
⇨	2.FIFA'99	EA
⇨	3.Half-Life	Cendant Software
⇨	4.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
⇨	5.South Park Screensaver	Teslar
⇨	6.Lego Creator	Hasbro Interactive
⇨	7.Gangsters	Eidos
⇨	8.Colin McRae Rally	Codemaster
⇨	9.Titanic — Adventure out of Time	Europress
⇨	10.Microsoft Flight Simulator	Microsoft

Япония
все форматы

○	1.Chocobo's Mysterious Dungeons 2	Square	PS
○	2.Tales of Phantasia	Namco	PS
○	3.Yu-Gi-Oh! Dual Monsters	Konami	GB
○	4.Street Fighter Zero 3	Capcom	PS
○	5.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
○	6.Beat Mania Append 3rd Mix	Konami	PS
⇩	7.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB
○	8.Sonic Adventure	Sega	DC
○	9.Pokemon Cards	Nintendo	GB
○	10.Legend of Momotato	Hudson	PS

Комментарий к обозначениям:
○ — *новая позиция;*
⇧ — *повышение позиции;*
⇨ — *без изменений;*
⇩ — *понижение позиции.*

игра, которую сегодня разрабатывает команда Neversoft (авторы игры Apocalypse), должна будет поступить в продажу весной этого года.

Японская команда разработчиков Quest объявила о том, что она переносит в Японии дату выхода своего потенциального мегахита для платформы Nintendo 64 — стратегической RPG Ogre Battle 3: Person of Lordly Calibur — на конец весны этого года. Таким образом, за пределами своей родины проект увидит свет не ранее этой осени.

Японское издательство Konami официально отложило выход своих первых игр для Dreamcast — стрелялки Flight Shooting и диджейского симулятора Pop n' Music — на более поздний срок (какой именно — пока не ясно).

Тем временем это издательство запустило в печать информацию о том, что оно планирует выпустить ближе к американскому дебюту этой платформы еще пару-тройку игр, включая новую версию Castlevania, новую версию футбольного симулятора International Superstar Soccer, а также очередную часть своей популярной серии Track & Field.

По данным «американской разведки» издательство Electronic Arts планирует выпустить четвертую часть своей популярной гонки Need For Speed уже в марте этого года. Эта игра, как и ее предыдущая часть, первоначально поступит в продажу на игровую приставку PlayStation, после чего ее перевода можно будет ждать и на других форматах.

Одновременно с этим уже из официальных источников стало известно о том, что могучая EA решила выпустить на платформу N64 свою первую оригинальную игру, которой станет гонка Beetle Adventure Racing, разработкой которой сегодня занимается команда Paradigm.

Компания Sega за последнюю пару недель успела сделать следующие официальные заявления, касающиеся планов на первую половину этого года:

Перевод с игровых автоматов стрелялки House of the Dead 2 появится на Dreamcast уже в середине марта этого года. В комплекте с игрой будет поставляться световой пистолет.

Японский дебют многообещающей RPG «Climax Landers» был перенесен на начало июня этого года. «Первой хорошей RPG для Dreamcast» уже стал вышедший в середине января проект «Evolution», тогда как из «Climax Landers» Sega решила делать уже настоящий хит.

В списке анонсированных на Dreamcast игр внезапно появилась некая гонка под названием «Super Speed Racing», которая должна будет поступить в продажу 25 марта. Что она будет собой представлять и кто ее разработал — пока неизвестно.

Первого февраля этого года Sega планирует представить японской прессе свой новый проект — приключенческую игру «Under Cover», разработкой которой она сегодня занимается в тандеме с компанией Pulse Interactive.

Команда Sega AM2 под руководством Yu Suzuki приступила к разработке новой гонки для Naomi, которая сегодня проходит под кодовым названием Ferrari F 355. Эта игра поступит в залы игровых автоматов не ранее лета этого года.

В то же самое время Sega решила приступить к созданию новой, аналогичной Virtua, серии игр, но теперь уже с приставкой Flash. Первыми из них станут футбольный симулятор Flash Soccer и танцевальная игра Flash Beats.

Sega изменила название своей новой игры Blood Bullet на более понятное Zombie Zone и объявила, что ее версия для Naomi поступит в залы игровых автоматов в феврале этого года.

Sega официально объявила о том, что ее «трясучка» для Dreamcast (проходящая под названием Puru Puru Pack) поступит в продажу четвертого марта этого года по цене в 1800 йен (около US$16). К счастью, поддержка этого аксессуара была уже встроена во все вышедшие игры.

Источники, близкие к компании Nintendo, сообщили английским журналистам, что этой компании удалось получить права на создание игры по выходящему в декабре этого года 19-му фильму из серии James Bond 007: The World is Not Enough. Если верить этой информации, то выходит, что эта игра, которую будет делать команда разработчиков Rare, выйдет не на Nintendo 64, а уже на следующую игровую систему от этой компании. Если же верить другим слухам, то выходит, что Nintendo не будет единственным обладателем права на производство игры по мотивам этого фильма. Так, еще из одного европейского источника до нас дошел слух, что английская команда разработчиков Codemasters также намерена получить права на создание подобной игры, которой суждено будет увидеть свет на всех остальных платформах (Dreamcast, PlayStation 2).

Но на этом киноигровые новости от Nintendo не заканчиваются. Если вы помните, Nintendo совсем недавно успела получить права на издание двух игр по мотивам грядущего фильма Star Wars: Episode I. Так вот, если верить просочившейся в печать информации, то выходит, что уже в мае этого года на прилавки магазинов будет выпущен эксклюзивный для N64 проект под кодовым названием «Pod Racer». Как вы уже могли догадаться, эта игра будет относиться к жанру гонок. Вторым же проектом по мотивам этого фильма от Nintendo и LucasArts должна стать некая мультижанровая игра по типу Shadows of the Empire, разработка которой еще не началась. Эта игра, в свою очередь, поступит в продажу также и для PC.

Из обычных же Nintendo'вских новостей стоит отметить лишь следующее: многообещающая «драка» на четверых с популярными персонажами из различных игр, получившая название Nintendo All Stars Smash Brothers, должна будет появиться в Японии в продаже уже 21 января этого года, а официально объявленный к выпуску этой осенью эксклюзивный для N64 StarCraft будет поддерживать выпущенное недавно 4MB-ное расширение оперативной памяти.

Ну и, напоследок, стоит сказать о том, что Nintendo недавно объявила о том, что она намерена выпустить «трясучку» и для своей портативной системы Gameboy. Первой же игрой, которая будет поддерживать этот аксессуар, станет Pocket Monsters Pinball, которая поступит в продажу весной этого года.

Японское отделение Sony Computer Entertainment официально объявило о выходе в марте этого года продолжения своей популярной игры Parappa The Rapper. В этой игре, которая получила название Unjammer Lamy, вы сможете повстречаться с абсолютно новыми персонажами, которые в этот раз будут петь песни в абсолютно ином стиле.

В то же самое время издательство Enix объявило о выходе на PlayStation в июне этого года продолжения своего танцевального хита Bust A Move, о котором вы подробнее узнаете в одном из следующих выпусков нашего журнала.

Европейское издательство Europress подтвердило давно ходящие слухи о том, что их новая игра Rally Championship'99 этой осенью поступит в продажу не только на PC, но и на платформы Dreamcast и PlayStation.

В свою очередь, европейская команда разработчиков Team 17 также официально анонсировала свои первые проекты для платформы Dreamcast, изданием которых займется компания Hasbro. Их первой игрой станет интересная гонка Stunt Grand Prix, которая разрабатывается для этой платформы одновременно с ее версией для PC. После нее на Dreamcast (а также на PC, PlayStation и N64) будет выпущено долгожданное продолжение игры Worms, получившее название Worms Armageddon, и еще одна эксклюзивная для DC игра.

Сразу несколько японских и американских игровых журналов опубликовали на своих страницах слух, который гласит, что японская компания Namco передумала переводить на PlayStation как свою последнюю стрелялку с пистолетом Time Crisis 2, так и свою последнюю драку для игровых автоматов Soul Calibur. Тем не менее, до весенней токийской выставки игрушек, на которой должны будут дебютировать эти игры, к этой информации стоит относиться только как к слуху, и не более того.

А тем временем американское издательство GT Interactive сообщило о том, что оно рассматривает возможность выхода в этом году перевода на PlayStation своего хита Unreal. Кем, когда и каким образом эта игра будет переведена на PlayStation, компания GT Interactive сообщить отказалась. В свою очередь, версия Quake 2 для PlayStation от издательства Activision, наконец, получила точную дату своего выхода. Итак, владельцы PlayStation смогут получить эту игру в свою коллекцию третьего марта этого года.

Издательство Take Two Interactive официально объявило о том, что оно намерено выпустить в июле этого года на платформе N64 версию Monster Truck Madness, разработкой которой сегодня занимается одна из компаний, входящих в новоиспеченное издательство G.O.D. Кстати говоря, именно эта компания и являлась разработчиком оригинала этой игры, выпущенного на PC компанией Microsort.

Американское издательство Acclaim, подводя итоги своей деятельности за прошедший год, одновременно познакомила журналистов с приблизительным списком игр, которые данное издательство надеется выпустить в этом году.

Этот список открыла третья часть его популярной серии Turok, которая была официально объявлена к выходу на платформы N64 и PC в конце этого года. Кроме него на различные платформы были объявлены следующие игры: головоломка Bust-A-Move 99 (PS), стрелялка от третьего лица Shadowman (N64, PC, PS), гонка Jeremy McGrath Motocross 2 (N64, PS), стрелялка по мотивам мультфильма South Park (PS, PC), приключенческий боевик Armorines (N64, PC), баскетбол NBA Jam 2000 (N64, PC), гонка Velocity (PC), а также пара-тройка типично американских спортивных игр. Также данное издательство сообщило, что на грядущей выставке E3 оно представит еще несколько неназванных пока проектов.

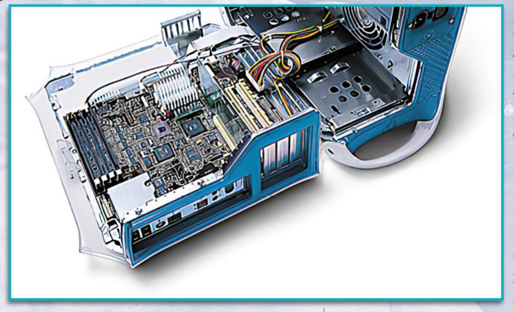
Наряду же с анонсами новых игр Acclaim сообщил о закрытии проекта Bloodshot для PS, а также об отказе от идеи опубликовать в США свою европейскую игру Constructor.

CU-News

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

APPLE ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ

Сегодня разговор пойдет не только об акселераторах. Хотя по накалу страстей и по уровню конкуренции (да и прибыли тоже) с приставочными рынками могут сравниться лишь они, любимые, все-таки компьютерная индустрия пока еще включает в себя и некоторые другие довольно интересные элементы. Тем не менее, тягаться в привлекательности с игровой точки зрения ни процессоры, ни материнские платы, ни даже новейшие джойстики пока не могут. Поэтому первые полосы очередной колонки новостей вновь отдаются... родному **3D**. Сложившаяся ситуация на рынке акселераторов сейчас поразительно напоминает то, что творится на приставочном. Имеется безоговорочный лидер в лице **3Dfx** и **Voodoo2**, эдакая компьютерная **PlayStation**, не удовлетворяющая более требования масс, но слишком распространенная для того, чтобы появилась хоть какая-то возможность сбросить ее со счетов. Лидер традиционно занимает примерно **65-70** процентов рынка и своим авторитетом давит на игровую индустрию, ограничивая бесконечную фантазию разработчиков (которые, правда, пока не особенно стремятся к резкому развитию своих творений). **Voodoo2** — чипсет очень простой, мастерски построенный **3Dfx** в расчете на получение максимальной прибыли. Побывав в течение прошедшего года практически во всех ценовых категориях, наконец-то, застрял на не слишком воодушевляющей своих хозяев цифре. В результате те цены, которые мы можем наблюдать под коробками **Monster 3D II** или **Creative 3D Blaster Voodoo2**, теперь практически полностью зависят от производителей карт, но никак не от могучей **3Dfx**. Потому-то и пришлось недавно купить **STB**, анонсировать явно не готовый и почти не привлекательный технически **Voodoo3**, пытаться прорваться на новые рынки. Бороться с одним сильным конкурентом в лице **NVidia 3Dfx** все еще способна, благо конкурент этот не то что бы очень силен, просто созданный им чип дешев и чрезвычайно производителен. Уже сейчас становится ясно, что **Riva TNT** не сможет сменить на посту лидера **Voodoo2** и будет, скорее всего, служить лишь очередной ступенькой **Nvidia** на пути к гипотетическому суперуспеху. Однако свой кусочек рынка компания отхватить все же умудрилась, причем именно тот кусочек, что был самой сладкой кормушкой **3Dfx**. Нет, это не массовый рынок, а относительно небольшая группа фанатов **3D**, из тех, что меняют акселераторы дважды в год и пристально следят за всеми происходящими событиями. Именно они формируют устойчивую базу после выхода любого из «крутых» акселераторов и потом своими рассказами агитируют более пассивных покупателей. Сильное влияние хороший мощный чип, к тому же поддержанный ведущими производителями, имеет и на разработчиков, в среде которых уже наметилась повальная переориентация на **Riva TNT**. А для **3Dfx** это значит, что многие из будущих игр будут лишь «совместимы» с **Voodoo2** или **Voodoo3**, но никак не «созданы» для этих чипов. Возможно, что разработчики перестанут также работать и с **Glide**, чему серьезно может поспособствовать компания **Microsoft**, и тогда любые гипотетические преимущества акселераторов от **3Dfx** будут просто уничтожены. На этом фоне появление новых конкурентов для лидера является настоящим кошмаром. К ужасу **3Dfx**, таким конкурентом всерьез собираются стать **NEC** и **Videologic**, которые



Начали продвижение на рынке акселераторов своего нового чипа Power VRSG 250.

Торговая марка **Power VR** наверняка запомнилась бывалым игрокам по довольно-таки странным акселераторам, появившимся чуть позже первого **Voodoo2**. Как и почти у всех конкурировавших с **Voodoo** акселераторов второго поколения, **Power VR** был провален из-за несовместимости с «нормальными» **3D**-библиотеками. Несмотря на низкую цену, гениальное конструкторское решение (когда вместо внешнего кабеля акселератор перехватывал сигналы видеокарты через шину **PCI**), простоту драйверов и высокую производительность, детище **NEC** было лишено главного — поддержки разработчиков и продуманной рекламной политике. Ни японцы, ни англичане не намеревались оказывать своим картам должного внимания, и результат был, можно сказать, предрешен. Вскоре начали бродить слухи о разработке нового чипа **Power VR2**, которые вскоре неожиданно подтвердились огромным скандалом с участием **3Dfx** и **Sega**, после того как последняя отказалась от сотрудничества с первой по созданию новой игровой приставки (**Black Belt**). И, судя по всему, скандалить действительно было о чем, ведь приставка, создававшаяся в Америке, была уже практически готова, и, по крайней мере, графическая ее база находилась в состоянии, близком к завершению. Для **Sega** же, работавшей сразу на два фронта и разрабатывавшей два почти идентичных прототипа будущего **Dreamcast** (**Black Belt** с **3Dfx** и **Katana** с **NEC**), вопрос цен оказался наиболее критичным, и взамен слабоватого и очень дорогого **Voodoo2 Dreamcast** заполучил в свое распоряжение этот самый мистический **PowerVR2**. После чего, разумеется, разговоры о появлении технологии на рынке акселераторов для **PC** стихли. Зря. Сегодня, воспользовавшись уникальной возможностью, **NEC** намеревается совершить маленькую революцию, выпустив новую серию акселераторов, базирующихся на принципиальном дизайне чипа, созданного для **Dreamcast**.

Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adv., Shen Mue.»

Power VR Second Generation 250 — это все же не совсем тот чип, что использовался в появившейся недавно приставке. Будучи схожим с ним по архитектуре и набору доступных эффектов, а также по базовой полигонной производительности, **PVRSG250** разрабатывался все же специально для **PC**, и поэтому снабжен некоторыми приятными «наворотами». Чип для **Dreamcast** производится по **0,35**-мкм технологии и работает с тактовой частотой порядка **100** Мгц. На всех же последних выставках **NEC** демонстрирует работающий прототип акселератора на базе **PVRSG250**, способный исключительно на работу с **3D**-графикой и рассчитанный пока лишь на весьма скромные **66** Мгц. Тем не менее, даже в таком резко усеченном варианте чип способен на многое, в финале же, к февралю-марту, окончательная его версия будет производиться на новых мощностях **NEC** по **0,25**-микронной технологии и работать на **100** Мгц частотах (разумеется, разгоняясь до величин и поболе). На прошедшей в конце ноября выставке **Comdex Fall**, а позже и на **Consumer Electronics Show** в Лас-Вегасе **NEC** уже довольно-таки смело делилась своими прогнозами, а, главное, характеристиками будущего чипа. Согласно заявлениям компании, акселераторы на базе **PVRSG250** будут способны просчитывать до 5 миллионов треугольников в секунду без нанесения текстур и до **3-3,5** млн. треугольников с текстурами. Обещается также поддержка **2D RAMDAC** на **250** Мгц и разрешениями до **1600x1200**, **16** MB оперативной памяти, полная совместимость с **Direct 3D** и качественные **OpenGL**-драйверы. Игроки вольны будут выбирать из **16**-, **24**- или **32**-битного рендеринга с разрешениями до **1200x1024**. Замечательнее всего выглядит дата поступления этого чуда в продажу и обещанный уровень цен, который заставит всех нас вспомнить времена первого **PowerVR**. Итак, **NEC** планирует выпустить карты на базе **PVRSG250** в продажу уже к концу февраля, и в розницу цены на них не превысят отметки в $**120-130**. Заметьте, это стартовый уровень, который спустя пару месяцев существенно опустится.

У NEC в сравнении с 3Dfx или Nvidia имеется множество преимуществ.

Собственные производственные мощности и развитая розничная сеть, хорошие связи на **OEM**-рынке (большая часть акселераторов первого поколения **PowerVR** ушли именно по **OEM**-каналам), наконец, сверхсильная ценовая политика и отличные тылы, обеспечиваемые будущим триумфальным шествием по миру приставки **Dreamcast**. Еще один интересный момент заключается в том, что разработчики игр на приставку с большей охотой станут переводить свои игры на **PC** в расчете именно на **NEC**'овские акселераторы, нежели мучиться со стабильной поддержкой **Direct 3D**. Не стоит, правда, рассчитывать на появление на **PC** общепризнанных **Sega**'вских хитов — **Virtua Fighter 3** или **Sonic Adventure**, ведь **Sega** отныне относится к перспективам появления своих игр на **PC** более чем скептически. Однако стоит учесть интересы и возможности других издательств, прежде всего американских — **Acclaim** или **GT**. В качестве громкой рекламной акции, возможно, **NEC** возьмется за перевод «по дружбе» и одного из хитов от самой **Sega**, однако рассчитывать на это особенно не стоит, поскольку именно для **Sega** сейчас выгодно максимально дистанцироваться от рынка **PC**. И уж тем более в ее интересах создавать для **Dreamcast** имидж приставки, которая на голову опережает **PC** с любым акселератором в плане графики. Суровая же правда жизни заключается в том, что уже компьютеры на базе **Pentium III** (о нем — чуть ниже) или сильных моделей **Pentium II** с **Riva TNT, Voodoo3** или тем же **PVRSG** не только способны сравняться с **Dreamcast** по производительности, но и довольно серьезно превзойти ее. Однако реальных игровых проектов, сравнимых по графике с **Sonic Adventure** или **Shen Mue**, нам на **PC** придется ждать еще очень долго, наверняка много больше года. Каковы же шансы оригинального начинания **NEC**? Я бы не стал торопиться с финальными выводами, ведь законченного прототипа акселератора еще никто не видел, подробности рекламной политики **NEC** все еще не ясны, и, уж тем более, пока никто не может предположить, какие из партнеров японского гиганта согласятся помогать ему в продвижении нового **Power VR**. Однако на одну из возможностей можно указать довольно-таки уверенно. На место, занимаемое **Nvidia**, появление **PVRSG** навряд ли может как-либо повлиять, но зато будущее **3Dfx** от него зависит в гораздо большей степени. Начать с того, что выход новых акселераторов, дешевых и, очевидно, более мощных, нежели **Voodoo2**, может полностью разрушить продажи слегка устаревшей серии акселераторов. А тем временем **3Dfx** серьезно планирует продолжать снимать сливки с **Voodoo2**, по крайней мере, на протяжении всего этого года. Вдобавок ко всему, выход неоднозначного **Voodoo3** с ценой, как минимум вдвое превышающей **PVR**, и производительностью лишь немногим лучшей, может повредить планам компании по развертыванию нового поколения своих акселераторов. Еще интереснее то, что теперь **NEC** и **3Dfx** будут сражаться практически в одинаковых условиях. То есть, у обеих имеются производственные мощности и развернутая сеть розничных контактов, связи с разработчиками и интересные задумки на рынках **OEM**. На стороне **3Dfx** — популярнейшая, хотя и немного приевшаяся торговая марка, а у **NEC** имеются более чем внушительные финансовые возможности, позволяющие в случае необходимости просто проводить почти демпинговую политику, в то время как положение **3Dfx** заставит эту все еще довольно-таки небольшую компанию пытаться получать значительную прибыль. **NVidia** же в случае, если ее потенциал не заинтересует кого-либо из крупных игроков на рынке, останется, по всей видимости, в положении компании эстетской, которую все любят, но никто почему-то не хочет закупать в массовом порядке ее продукцию. Конечно, не **Gravis Ultrasound**, но что-то очень похожее. Вытеснить **3Dfx** ей удастся только в содружестве с кем-либо из крупных производителей видеокарт. После того как **3Dfx**, прямо скажем, недружелюбно обошлась со своими основными партнерами **Diamond** и **Creative**, их взоры непременно обратятся на сериал **Riva**, так что в этом случае шансы триумфально выйти в свет у **NVidia** сохраняются. Еще один интересный момент, открывающий новое измерение во всей этой истории, заключается в том, как будут вести себя карты следующего поколения на появляющихся примерно вровень с ними новых процессорах от **Intel**, и, конечно, от **AMD**. Главный герой повествования,

Корпорация Intel, начала финальные приготовления к грандиозному запуску новой серии процессоров Katmai, который свершится в конце февраля.

Заключаются эти приготовления, прежде всего, в анонсе нового названия для всей серии, которое покажется многим знакомым. **Intel** решила не оригинальничать и нарекла **Katmai** свеженьким имечком **Pentium III**, причем, согласно рекламным логотипам, надпись эту издалека вполне можно принять за **Pentium**!!!. Таким образом, **Intel** убивает сразу несколько зайцев — указывает на действительное новаторство **Katmai** (в отличие от странного **Pentium MMX**), удачно ввертывает в обиход сиквел одной из

Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

самых популярных торговых марок и, заодно, наконец-то добавляет в нее задор и даже юмористические элементы (а для процессора, который будут покупать, прежде всего, игроки, это немаловажно). Также оказались переименованы и **Katmai New Instructions** (они же **MMX2**), в последний раз в **Streaming SIMD Instructions**. Помимо новых инструкций, в новаторском процессоре заложена новая архитектура работы с кэш-памятью и дополнительные команды для блока с плавающей запятой. Подробно о новинке мы непременно расскажем в одном из следующих блоков новостей через несколько недель. А пока несколько печальных слов о судьбе самого, наверное, любимого производителя **3D**-акселераторов,

Компании **Canopus**, знаменитой своими оригинальными переделками творений **3Dfx** и **NVidia** - **Pure 3D**, **Pure 3D II** и **Spectra 2500**.

Столкнувшись с болезненно обострившейся конкуренцией на рынке и невозможностью влиять на собственную ценовую политику, будучи задвинутой крупными конкурентами в маленькую нишу, **Canopus** приняла трудное, но, наверное, единственно правильное в такой ситуации решение — уйти с рынка бытовых **3D**-акселераторов. Последняя партия карт от **Canopus** уже произведена и быстро расходится по магазинам. Больше ни одной поставки не будет, и имя **Canopus** быстро будет забыто. Методы же, применявшиеся этой фирмой, наверняка быстро окажутся переняты кем-либо из шустрых новичков. Ну, а уровень репутации **Canopus**, видимо, еще долго не будет превзойден...

В начале января для компании **Apple**, которая весь прошедший год отчаянно пыталась пересилить общественное мнение и, фактически, в одиночку боролась со всей компьютерной индустрией, наступил переломный момент.

На выставке **MacWorld Expo**, которая прошла в Сан-Франциско, Apple представила не просто свою новую продукцию, но посвятила общественность в новую философию, которая, в случае своего успешного воплощения в жизнь, вполне может превратить **Apple** в ту компанию, которой она была десять лет назад. На огромной пресс-конференции, проведенной в рамках выставки, глава **Apple** Стив Джобс выступил с двухчасовой речью-презентацией, яркой, остроумной и наполненной сюрпризами. Прежде всего, Джобс провозгласил возвращение **Apple** на рынок высокопроизводительных непрофессиональных компьютеров. Отныне **Power Macintosh** — это не графическая станция и не машина для верстки, а, прежде всего, продукт экстра-класса, рассчитанный и на бизнесмена, и на верстальщика, и просто на продвинутого игрока. Абсолютно новый дизайн в стиле знаменитого **iMac**'а, прозрачности, плавные контуры... Анонсированная сумасшедшая производительность, наличие в компьютере **3D**-акселератора (на базе **ATI Rage 128**), **USB**-шина, поддержка **FireWire** и сверхмощный процессор серии **G3** (с частотами до **400** Мгц) — все это, по мнению **Apple**, покажет нам «такой **PC**, который лучше, чем **PC**». Действительно, потенциально новый **Macintosh G3** примерно вдвое превосходит по производительности самые мощные современные модели **Pentium II**, однако без соответствующего программного обеспечения это преимущество — ничто. Вот тут у Джобса был подготовлен большой сюрприз. К ошеломленной публике вышел Джон Кармак и начал, как ни в чем не бывало, рассказывать о своем новом проекте **Quake III Arena**, заметив между делом, что игра одновременно появится для **PC** и **Macintosh**, причем, согласно его данным, на **Mac**'е они\а смотрится не только не хуже, но даже и лучше, чем на современных **PC**. После этого была проведена первая публичная демонстрация игры (причем на одном из находившихся на сцене **G3**), после окончания которой Джобс, как ни в чем ни бывало, пригласил еще одного гостя — президента компании **Connectix**, которая создала для **G3** эмулятор, позволяющий проигрывать на компьютере игры с **Sony PlayStation**. Хотя идут они не слишком-то проворно, да и ошибок пока возникает достаточно, все же эффект от существования такого эмулятора получился весьма впечатляющим. Несмотря на то, что **Sony**, скорее всего, в результате попытается засудить **Connectix** за нарушение авторских прав, нужной реакции **Apple** уже успела добиться, а это в данном случае — главное. Дальше — больше. Джобс отметил, что игры отныне становятся чуть ли не основным направлением, в котором **Apple** намеревается вести активнейшую работу, и с ее результатами американские игроки смогут ознакомиться очень скоро. По крайней мере, первые шаги уже впечатляют. Напоследок, так сказать, на сладкое, были представлены новые модели **iMac**'ов, ставших самыми продаваемыми компьютерами года в США (более **800** тысяч за четыре месяца продаж) — теперь любимцы публики окрашены в пять задорных цветов. **Apple** утверждает, что половина успеха новой марки заключается именно в необычном дизайне компьютеров, и теперь уж точно американские квартиры и офисы будут окрашены в зеленые, оранжевые, малиновые и фиолетовые оттенки. Джобс заметил, что в самой **Apple** сотрудники, как ни странно, отдают предпочтения самым ярким оттенкам, и на темно-синие компьютеры, и уж тем более на стандартные белые, никто и внимания не обращает. Можно смело сказать, что шоу **Apple** удалось, и теперь у компании впервые появился реальный шанс сказать свое веское слово на американском рынке. Кто бы мог поверить в подобный исход еще год или полтора назад, когда **Apple** медленно, но верно катилась к гибели? Вот вам еще один пример того, как разумный, хотя и рисковый маркетинг может в одно мгновение переменить судьбу компании. К сожалению, для России **Apple** так и останется странной и совершенно непонятной игрушкой... Хотя после MacWorld мне лично страстно захотелось обзавестись маленьким цветастым iMac'ом. Может быть, захочется и другим?

CU-NewS

Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

содержание CD

Close Combat 3: Russian Front

Издатель: Microsoft
Разработчик: Atomic Games
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, Win'95/98.

В очередной серии знаменитой игровой оперы, Microsoft и ее верные друзья из Atomic решили, наконец-таки, открыть миру глаза на более-менее правдоподобную картину Второй Мировой. А точнее, на тот странный ее период, что длился с июня 1941 по май 1945. Играть можно за наших или за фашистов. Процесс благосклонно растянут на четыре долгих года. Лучше стала графика, появилось множество нововведений. Думается, для нашей аудитории игра будет даже более интересной, чем для западной.

Links99

Издатель: Access Software
Разработчик: Access Software
Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95/98.

Знаменитый симулятор гольфа вот уже который год неизменно радует нас своим присутствием на наших компьютерах. На этот раз разработчики ударились в ностальгию, и представили на общее обозрение серию полей из ранних чемпионатов по гольфу. Помимо этого, были добавлены новые комментаторы и собственно игроки. Игровой процесс, как обычно в сериале, «улучшился примерно на 25 новых features», перечислять которые, впрочем, нет особого смысла. Достаточно одного — Links всегда были хороши, и хуже они точно не становятся!

Beavis & Butthead Mini Golf

Издатель: GT Interactive
Разработчик: Viacom
Системные требования: Pentium, RAM, CD-ROM, Win'95/98.

Так полюбившиеся зрителям во всем мире фирменные дебилы с MTV уже давно пробрались и на смежную игровую зону, причем достаточно резво. О квестах с участием знаменитых героях, полагаю, наслышаны все. Пора завоевывать новые жанры! Для начала - ловкая пародия на Sierr'овский недавний мини-гольф. Разумеется, игра вовсе не о нем. Да и вообще бить клюшкой по шарику наши герои будут нечасто. Главное - это все остальное, атмосфера, комментарии и пошлые шуточки. Без этого никуда. И слава Богу! Одним словом, круто, чуваки. Хе-хе.

Excessive Speed

Издатель: Iridon Interactive
Разработчик: Chaos Works
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, Win'95/98.

Эта игра принадлежит к редкой, но такой близкой нам всем категории «конфеток». Вроде бы маленькая, и ничего в ней такого особенного нет, и графика обычная, и наворотов никаких. А все же играть можно часами, сутками. Но только в компании. Желательно вчетвером на одном компьютере. Удовольствия — выше крыши. Маленькие машинки катаются по маленьким трассам, наезжают на бонусы и друг на друга. Никто не умирает. Догнать лидера даже будучи на последнем месте -проще простого. Круги маленькие, но зато их много. Честно вам признаюсь, со времен Chopper Duel ничего лучше я не видел.

А также: Grunts (Monolith Productions), Alpha Centauri (Electronic Arts), NBA Live 99 (Electronic Arts).

Вилеоролики: D2 (Dreamcast), Rogue Trip (PlayStation), ShenMue (Dreamcast), Tides of War (PC), Wheel of Time (PC).

Wallpaper: Quake 2, Alpha Centauri (в разрешениях 640X480, 800X600, 1024X768, 1280X1024)

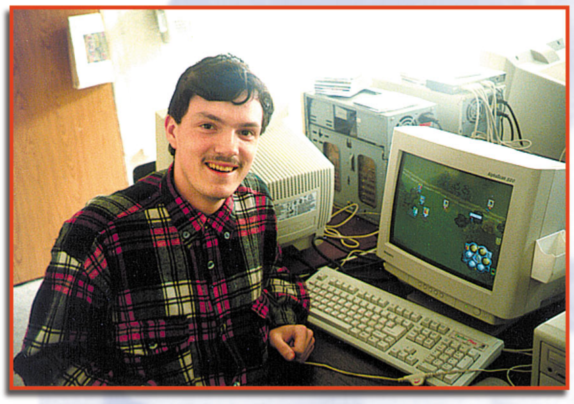
Примочки к играм: Need for Speed 3 (новые автомобили), Quake II (карты, патчи), Age of Empires (множество мелких и крупных наворотов).

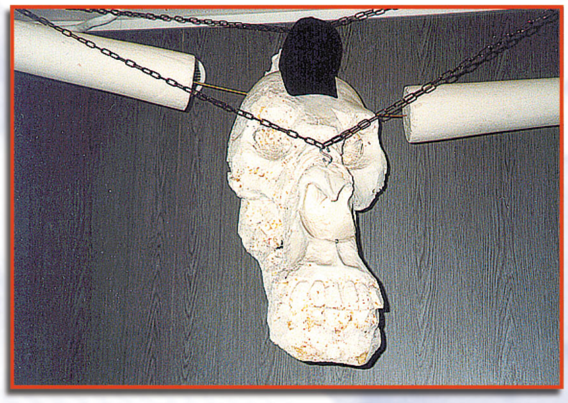
Софт: Direct X 6.1, RealPlayer G2, Quick Time 3.0, ICQ 98a, WinZip 7.0, MS Media Player.

CU-NewS

Компьютерные клубы второй столицы

ТРАКТОР
(traktor@softhome.net; ICQ 11746823)





Друзья «Страны Игр» не дремлют!

Самые свежие и достоверные сведения о молодежном досуге, привычках и повадках геймеров разных городов, места их обитания и состав популяций популярных клубов, цены за час игрового блаженства — все это и многое другое узнаете вы из нашего сериала о Компьютерных Клубах России и зарубежья.

Причем не из сухих и официозных пресс-релизов, а из рассказов очевидцев, добросовестно, день за днем обходящих по нашей просьбе все злачные места своей малой Родины.

Наверное, не совру, сказав, что почти у каждого второго в доме есть компьютер. Конечно, кое-кто из «ботанов» еще пишет на нем рефераты или курсовые с дипломами, но у большинства нормальных людей вот уже много лет компьютер используется по своему прямому назначению — для игр.

И если раньше это были Tetris, Doom, Lines, то теперь «прогрессивная молодежь» жалует Quake1&2, StaCraft, Worms2 и многих других. Все они, бесспорно, увлекательны в Single player'е, ну а в Multiplayer'е эти игры куда лучше — хоть по Интернет, LAN'у или модему...

Если бы не проблема лага... А вот на LAN'е и сетевых картах ее нет, и точка! Именно это, по моему глубокому убеждению, и привело к возникновению Компьютерных клубов (КК) в России вообще и в Питере в частности. Кстати, у нас в городе КК обычно организовываются при фирмах, торгующих «железом». Такая вот специфика...

Итак, приступим — с. В Петербурге раньше было довольно много КК, но в связи с кризисом многие закрылись. Теперь — насчитывается всего шесть.

Самый популярный и дорогой КК Питера — «Бункер».

Это звание клуб заслужил своим удобным расположением (Захарьевская 27; 5 мин. пешком от станции «Чернышевская»), самой активной рекламой и... самыми высокими ценами.

В клубе установлено 13 компьютеров P-II Celeron 266 с 3DFX Voodoo. Мощная 100 м/битная сеть. Тормозов не наблюдается ни в одной игре.

Час игры стоит 15 рублей. Правда, нет Интернет, но это не так уж страшно. Играют преимущественно в StarCraft и Q2, почти всегда можно встретить «элиту» квакерского мира. Клуб подходит как для начинающих игроков, так и для продвинутых.

Немного смущают цены. Если в «докризисные времена» одна ночь стоила 25-30 рублей, то теперь придется раскошелиться на 40-60! Но что остановит настоящего геймера? Вы правы — ничто!!!

«**Бункер**» работает круглосуточно, продается удобное «пакетное время» и есть бесплатный час с 9 до 10 утра. Также проводятся различные курсы, продаются прохладительные напитки, царит дружественная атмосфера.

«**Бункер**» имеет свой сайт по адресу **http://bunker.da.ru**. На самом деле он не обновлялся уже N-ное количество дней, поэтому никакой информационной ценности не несет.

Каждый месяц в клубе проводятся рейтинговые игры.

Телефон — 279-06-05

В общем, «**Бункер**» долго еще будет держать первое место среди питерских клубов.

Недавно открывшийся клуб «Альфа»

является альтернативой «Бункеру» для близлежащих, отдаленных от центра районов, так как не многие захотят ехать на другой конец города, чтобы поиграть. Ценовая категория «**Альфы**» ниже, чем у «Бункера», да и расположение не столь удачно (Левашовский 12, 15-20 мин. пешком от ст. «Петроградская»).

10 мощных компьютеров Intel Pentium II с 64Mb RAM, видеокарты Riva 128, 100 м/битная сеть. У клуба довольно скромное помещение, но обставлено там все по высшему классу.

Положим, вы пришли раньше своего времени? Нет проблем — сядьте отдохнуть в удобное кресло, возьмите свежий номер журнала или просто последите за игрой других людей.

Клуб работает круглосуточно, в продаже различные прохладительные напитки и пиво.

Цены находятся на невысоком уровне — ночь стоит 30-40 рублей. Очень удобное пакетное время за сравнительно небольшие деньги. Час игры стоит 10 рублей, час работы в Интернет (а он тут есть!) — 20. Также имеется пресловутый бесплатный час с 9 до 10 утра.

Для «чайников» существуют различные курсы и стандартный на сегодня набор услуг. «**Альфе**» прочат большое будущее... Что ж, посмотрим.

Не забудьте посетить сайт клуба по адресу **http://www.alpha-pc.com/club**, где можно оформить заказ на машины и узнать свежие новости.

Телефон — 235-16-16

Клуб имени Новака (КиН)

открылся сравнительно недавно, но уже успел стать популярным и провести неплохой чемпионат по Q2.

Пожалуй, этот клуб довольно хорош во всех отношениях, если бы не расположение и «посадочные места». В **КиН** неудобно «сидеть», до него далеко идти (пер. Декабристов 5/17; 20 минут от ст. «Приморская»).

Но не будем о грустном, ведь именно здесь был проведен первый и удачный опыт по показу игр чемпионата по Quake'у всем желающим (на улице стоял большой телевизор, подключенный к компьютеру). Теперь уже все клубы стараются делать так!

В клубе стоят 13 P-II233; 64RAM; Diamond Monter 1 и 10 м/битная сеть.

Цены довольно высоки — час игры стоит 15 рублей, довольно удобные, хотя и дорогие пакеты, ночь стоит 45-60 р. Интернет, увы, нет. Зато есть все тот же бесплатный час с 9 до 10.

Посетите сайт **КиН**'а на **http://www.nclub.spb.ru**. Там можно скачать демки с летнего чемпионата, узнать о готовящихся состязаниях и т.д.

Телефон — 350-77-93

Совсем недавно открылся клуб RL

(расшифруете сами, я не смог...) — скажу лишь, что клуб неплохой, определенно имеет хорошее будущее.

Находится довольно близко к метро «Гостиный Двор» (Караванная ул., кинотеатр РОДИНА). Всего 7 компьютеров, P-II 266 32Ram, видеокарты Riva128, 10 м/бит сеть, большой выбор игр.

Час игры стоит 10 рублей, потому, наверное, что клуб совсем еще свежий, пакетов тоже пока там не придумали. Сидеть удобно, только руки мерзнут!

По моему мнению, при толковом подходе клуб **RL** может превратиться в суперпопулярный КК.

Самый старый и самый любимый клуб питерцев — WarHammer.

Открылся очень давно, поэтому известен многим. К сожалению, сегодня он уступает таким «акулам», как «Бункер» и «Альфа», но народу там все равно всегда много!

Клуб довольно удобно расположен (3-я Советская, 12; 5 минут пешком от «Площади Восстания»), невысокие цены.

В клубе установлены 12 200MMX/32RAM/3DFx. 100 м/битная сетка. Не тормозит ни в одной игре. Единственное неудобство — надо все время ходить со своей мышью (к квакерам не относится, так как они и так всюду со своей мышкой шляются...).

А ходить со своей мышью нужно по следующей причине: клуб очень старый, мыши там служат уже очень долго, а из этого следует, что все они доведены до «ручки» и находятся в нерабочем состоянии.

Сидеть в **WarHammer** удобно, но не всегда есть свободные машины. Полчаса игры стоят 5 рублей. Ночь — 25-40р.

А вот цитата из рекламы:

«...Также если Вы берете 5 часов, то шестой час Вам дают бесплатно! То есть, вы платите за пять часов, а сидите шесть. В этом случае цена за час составляет 8 рублей, что есть самое дешевое время в городе...»

Немного коряво, но понятно, так что — делайте выводы, господа.

WarHammer имеет свой сайт по адресу **http://www.quake.spb.ru/warhammer**.

Телефон — 271-77-23.

Хороший клуб — рекомендую!

Еще один клуб (из новых...) носит престраннейшее название MustDie.

С чем это связано? Кто его знает!!! Пока в нем не успел побывать, но вот вся инфа, что я узнал:

Расположен очень удобно — в центре города (Плеханова, 5; 5 минут от «Невского Проспекта»), цены невысоки.

Час игры стоит 10 рублей. Пакетов, правда, нет. Ночь стоит 30р.

Тактико-технические характеристики: 5 компьютеров (!?) 200MMX/32RAM/Diamond Monster. 10м/битная сеть.

Народу там всегда много, во всяком случае, мне так сказал администратор.

Телефон — 315-85-14

Сходите и сами проверьте. Сайта клуб не имеет.

Рассказал я вам о выживших шести клубах и в заключение хочу сказать вот что: **Rl**-клуб для новичков, вас там тепло примут (обычно купают в лаве на Q2DM3, хе-хе...). «**Альфа**» и «**Бункер**» — для игроков твердого среднего и профессионального уровня, тут постоянно «ошиваются» профи. А **Новак**-клуб и **WarHammer** подходят для всех категорий.

Считаете себя крутыми? Вперед в «**Альфу**» и «**Бункер**» собирать шишки, а если тренироваться, то лучше в **Новак** или **WarHammer**.

Если есть какие-то вопросы или проблемы по поводу нахождения клубов и тому подобное, то пишите.

Искренне ваш — **ТРАКТОР**.

TARGET: первый комп. клуб Челябинска

Владимир СОКОЛОВ
(boss@ems.ru)

Челябинская область находится на границе Европы и Азии, на южной части Уральских гор и прилегающей равнине. Формирование территории области началось в восемнадцатом веке. В нынешних границах Челябинская область существует с 6 февраля 1943 года. Площадь территории сопоставима с площадью Венгрии или штата Индиана в США и составляет 87900 квадратных километров. Областной центр — город Челябинск — находится на расстоянии 1600 км от Москвы. Население Челябинска 1.14 миллиона человек. По численности населения Челябинск занимает восьмое место в России...

Ну вот, теперь и в Челябинске есть настоящий Компьютерный Клуб! Да, да, именно Клуб, как говорится, «с большой буквы». Для всех челябинских геймеров открытие клуба «**ТАРГЕТ**» стало настоящим событием! А радовать-

ся действительно было чему: круглосуточно — 8 игровых компьютеров, объединенных в сеть, доступ в Интернет по выделенной линии и комфортабельные помещения! Такого в Челябинске еще не было! Итак, давайте совершим небольшую виртуальную экскурсию.

Помещение клуба довольно небольшое, но зато с отдельным входом. Два игровых зала («малый» и «большой»), в которых пока установлено 3 и 5 игровых станций. Пока — потому что в перспективе предусмотрена установка еще 6-и. Основными условиями при выборе «железа» были высокая производительность, надежность и доступная цена. Из всех вариантов лучшим сочли следующий: MB — ASUS P2E-M, CPU — Intel Celeron A 300 MHz, Video 2D/3D — Creative GB Riva TNT 16 Mb (в Q2 на карте q2dm1 в разрешении 800 x 600, по time refresh 80 — 90 FPS!). Все компьютеры оснащены наушниками. Мониторы — Samsung SM500s. Да, помимо 8-и игровых станций, в клубе есть еще и выделенный сервер!

Но самое интересное — это, конечно, система автоматизации учета игрового времени, которая была разработана специально для клуба (хорошо, что в EMS есть собственный отдел программирования и автоматизации!). Благодаря этому стало возможно не только оперативное бронирование игрового времени, но и ведение индивидуальной статистики по каждому игроку. Например, клубную карточку можно не только купить, но и получить в виде бонуса за купленное игровое время. А клубная карточка — это и скидки, и участие в лотереях, и бесплатная регистрация на чемпионатах и... да всего не перечислишь! Да и сама клубная карточка — не простой кусок пластика. На ней нанесен штрих-код, и при оплате игрового времени владельцу совсем не нужно ждать, пока администратор найдет в базе данных его фамилию. Достаточно только поднести сканер к карте, и готово!

На компьютерах клуба установлена целая куча игр (хорошо, что винчестеры на 6 гигабайт). Всего около 30-и, среди которых Quake 1 и 2, Half Life, Sin, Unreal, StarCraft, Red Alert, Diablo, Mech. Commander, Railroad Tycoon, Battle Zone, Carmageddon, The Need for Speed 3, Network Q Rally, Descent: Free Space. Нельзя не сказать и о таком усовершенствовании, как удобная система сохранения и восстановления индивидуальных настроек каждого игрока.

Выглядит это так: вы приходите в клуб и при первой регистрации в базе данных выбираете себе уникальное имя и пароль. Затем, садясь за игровой компьютер, регистрируетесь в специальной программе запуска игр, и после

окончания игры Ваши настройки сохраняются на сервере клуба. Теперь вы можете в любое время садиться за любую игровую станцию, и уже не придется вновь заниматься изменением настроек под себя — они будут автоматически загружены с сервера при регистрации.

Помимо игровых залов в клубе есть отдельная комната отдыха. В ней, например, можно обсудить только что пройденную игру и поделиться впечатлениями, посмотреть телевизор с видео и просто почитать журналы. Кроме того, там установлен отдельный компьютер с лазерным принтером и сканером. На этом компьютере можно подготовить и распечатать реферат, поработать в Интернет или отсканировать и распознать тексты. В ближайшее время планируется установить CD-Recorder, но пока — просто не доходят руки.

Благодаря тому, что организатором клуба выступает крупная челябинская компьютерная компания EMS, вся обстановка в клубе — «с иголочки». Удобные кресла с пневморегулировкой высоты, индивидуальное освещение на каждом столе. Для верхней одежды и личных вещей имеются специальные запирающиеся на замок шкафы, так что сидеть в шубе никому не придется. Естественно, есть туалет. Ну, как, челябинцы, вам понравилось? Мы очень старались!

Сейчас, когда со Дня рождения клуба минула четвертая неделя, можно подвести небольшие итоги. Итак, первые пять дней в период скидок в клубе просто яблоку было негде упасть! Все время раскупалось вперед, и многим просто физически не хватало компьютеров. Но это и понятно, ведь «всю ночь» можно было купить всего за 27 рублей! Если один стандартный час игры в дневное время (с 11:00 до 23:00) в клубе стоит 15 рублей, то в период 50% скидок он обходился в 7,5. Но и это еще не все: в клубе существует прогрессивная шкала скидок, согласно которой при покупке большего количества времени базовый тариф снижается. В результате 1 час в период скидок обходился игрокам в среднем в 4-6 рублей. Эх, если бы было можно оставить такие цены... Сегодня уже середина января. На завтра уже проданы половина дня и почти вся ночь. Да, придется срочно ставить еще компьютеры. Начало положено, и теперь нам одна дорога — только вперед!

Симферополь: крутые геймеры сварены в «собственном соку»

Евгений ЗИНЬКОВ a.k.a. RaZoR
(razor@cris.crimea.ua)

Команда 3-ей школы (слева направо): Virus, Kirill и Philipp

Симферополь (500 тысяч жителей) — столица Крыма. А потому новые веяния и идеи, приходя в Крым, обкатываются именно тут. Не стали исключением и компьютерные клубы и интернет-кафе. Интересно, что большинство этих заведений открылось почти одновременно. Логично объяснить это желанием наших бизнесменов не оставлять столь прибыльный рынок не растерзание врагам.

Почему прибыльный? Да потому что развитие игрового общества в Симферополе идет семимильными шагами. Симферопольские радио- и книжный рынок забили о профильных товарах и просто напичканы дисками, компьютерным hardware и т.п. (Для справки: лицензионного софта у нас в Симферополе вообще нет, так что вопрос «Покупать пиратское или лицензионное?» просто не стоит). Да и оперативность заметно выросла. Если раньше наши пираты ездили за новыми дисками раза два в месяц, то теперь никто даже и не помышляет, чтобы привозить новый софт реже двух раз в неделю. А недавно появился и первый симферопольский журнал компьютерных игр «Rush», каковой я и выпускаю.

С плюсами бума пришли и минусы. Нелегальный софт представлен ужасными русификациями, не взломанными или не до конца взломанными играми, демо-версии продаются под видом полных, ну и прочие неприятности.

Смешно сказать, но большинство работающих молодых людей у нас так или иначе связаны с компьютерами. И очень сильно — это рабочие места! Кто диски возит, кто комплектующими торгует... Теперь, когда вы представили ситуацию, можно перейти к обзору симферопольских игровых клубов и интернет-кафе.

Начнем с самых «древних». Не ошибусь, присвоив сей титул игровому клубу фирмы

«Калиостро».

К сожалению, фирма стартовала именно на обучении, а компьютерными играми занималась только как побочным бизнесом. Тем не менее, у «**Калиостро**» имеется два компьютерных зала. В новом стоят машины на базе AMD-K6-300 3DNOW!. Однако — там только занятия. В старом — с 11 до 14 по рабочим дням и в воскресенье (целиком) можно играть. Компьютеры очень мощные: 8 штук с процессорами Intel Pentium II 266 и два с процессорами Intel Pentium II 300, у всех по 32 Мб ОЗУ. Три компьютера оснащены 15» мониторами, все остальные — 14». 3Dfx-акселератор стоит только на одной машине. Сеть завязана через hub, остальное оборудование стандартное.

Так как залы «**Калиостро**» не являются «полновременным» игровым клубом, профессиональных геймеров здесь редко увидишь. Сюда приходят просто поиграть в любимую игру, в основном, — школьники. Но собирается их немало! Чтобы сделать хоть что-то показывающую фотографию, мне пришлось уговорить менеджера клуба пойти на грязный трюк и заставить всех стоящих и наблюдающих выйти — под предлогом прихода уборщицы. Мои Quaker-овские рефлексы сработали безупречно: вылетев strafe'ом из-за шкафа, я получил-таки желанную фотографию.

Помещение клуба — в центре города, во «Дворце Пионеров» на 4-ом этаже, хорошо отделано, полно плакатов, дисков и всякой другой всячины, от которой душа геймера поет. Да и цена 2 гривны в час (0,6$), может сказать, демпинговая... В общем, «**Калиостро**» то место, где можно поиграть в удовольствие.

Еще один старожил — клуб 3-ей школы. Официального названия у него нет — просто

Клуб.

Появился пару лет назад, когда люди у нас еще толпами бегали «поиграть на Сегу». Помещение тут неприметное, довольно ухоженный полуподвал, в котором аккуратно расставлены компьютеры и осталось немного места для прохода. Из-за выгодного расположения (куда ж еще ближе к «среднему» геймеру, если не в школе?) информация о клубе немедленно разбежалась в народных массах.

С четырех компьютеров клуб быстро перешел на семь. Однако вскоре рост прекратился, и семь компьютеров стоят уже очень давно. Пять из них — Pentium-166 и два Pentium-133. Разномастные 14» мониторы, дешевые звуковые карты ESS и такого же уровня колонки, клавиатуры, мышки и CD-ROM-ы. Каких-либо 3D-аселераторов, увы, нет. Единственный приятный довесок — приличная сеть на RealTech PCI, не тормозящая никогда. Кроме компьютеров ничто не выдает, что это игровой клуб. Геймерская атрибутика отсутствует напрочь. Параллельно проводятся курсы «компьютерной грамотности». Почему-то такие курсы у нас крайне популярны, и при малейшей возможности их проводит каждый. Даже если сам этой самой «компьютерной грамотностью» не сильно владеет-то.

Большинство клиентов — школьники, пришедшие хоть полчаса «погонять» Doom на выбитый из мамы рубль и, конечно же, завсегдатаи, которые все свое время там и проводят. Клуб не проводит никаких чемпионатов или состязаний, хотя имеет отличную профессиональную команду с сильнейшими игроками Крыма — Virus'ом и Philipp'ом. Найти тут достойного соперника в Quake 2 или StarCraft — не проблема. Можно принести и свой диск. Цены приемлемы — 3 гривны (чуть меньше 1$) в час.

Очень похож на него и появившийся полтора месяца назад клуб в 23-ей школе. Опять же без официального названия. Хотя ведь не на названии компьютерный клуб держится...

Слева направо: Thresh — чемпион по Quake'у, Stinger, Jazzz, Игорь — организатор клуба, Fox — крутой StarCraft'ер и DOC — чемпион по StarCraft'у.

Первое и единственное в Симферополе Интернет-кафе «Большая Медведица»

Компьютерный клуб фирмы Калиостро

А то, на чем держится клуб, здесь тщательно продуманно и устроено. Ну, во-первых, техника: наилучшая производительность при наименьшей стоимости. У нас здесь не Москва, так что купить пяток навороченных Пентиумов-2 может не каждый. В клубе стоит 6 Пентиумов-200 MMX. По конфигурации видна работа профессионалов. Цель — минимальные «тормоза». На всех машинах стоит по 48 Мб памяти. Нестандартное решение, дающее, однако, преимущество над привычным 32 Мб вариантом, особенно в Quake 2 и подобных играх. Также (сбылась мечта Quake-еров Симферополя!) на всех машинах стоят 3Dfx-ускорители!

Помещение приличное, но находится далеко от центра. Вместо «модных» на сегодняшний день подвалов организаторы арендуют одну из аудиторий — светло и просторно. Мебель использована подручная — школьным партам и стульям нашли достойное применение. Оформление клуба, опять же, никакое. Ни плакатов, ни картинок — только настенные часы и цветы.

Несмотря на юность, клуб успел провести два чемпионата по Quake 2 и по StarCraft-у. Причем, НАСТОЯЩИХ чемпионата! Сражения проходили между членами клуба и сильнейшими геймерами Симферополя. Да и вообще, тут кипит активная жизнь. Не только берутся из Интернет новейшие патчи, карты, skin-ы (а с нашими провайдерами это не просто!), но и идет полным ходом производство собственных залов и skin-ов. Детища клуба — залы для StarCraft-a Slot Wars и New Versal — стали самыми распространенными аренами для побоищ в нашем городе. В клубе продаются диски и компьютерные журналы. Диск можно взять напрокат или поиграть в понравившуюся игру прямо в клубе.

Здесь-то и собирается вся игровая элита Симферополя: Turbo man, чемпион Симферополя по Quake 2, и DOC, чемпион по StarCraft'у, — члены этого клуба. Если хотите проверить свои силы против настоящих профессионалов — здесь самое место.

При этом цены очень приемлемые. За 3 гривны (чуть меньше 1$) можно играть семьдесят минут. Т.е. за час игры полагается бонус — 10 минут бесплатно. Такое отношение очень приветствуется небогатыми геймерами.

По воскресеньям проходят чемпионаты, за участие в которых платить не надо, только за игровое время. Призы составляют около 10$, но чаще клуб рассчитывается бесплатным игровым временем.

Таким образом, в 23-ей школе находится самый прогрессивный Клуб Симферополя с хорошими ценами и отличным контингентом геймеров.

Еще один клуб открылся на Московском кольце, близко от центра, и, как всегда, в подвале. Но, в отличие от других компьютерных клубов, этот имеет название: «Клуб любителей компьютерных игр Gamer». Оформлено помещение с помощью подручных средств. Как ни странно, но столы из лингафонного кабинета хорошо подошли и для игрового клуба, если не обращать внимания на ядовитый ярко-зеленый цвет. Перегородки обеспечивают приватность играющего. На стенах — атрибутика клуба, состоящая из большого плаката о новой системе цен, эмблемы и рейтинга чемпионата по Quake, который тут как-то проводился. На листе с рейтингом я обнаружил какие-то странные имена. Ни одного «крутого» Quaker-а, которых я знаю (а знаю я очень многих) здесь не было. Для членов клуба (надо отыграть 20 часов) час игры стоит 2 гривны (0,6$), для остальных — 3 гривны (0,85$). Каждый 11-й час — бесплатный.

Машины тут самые «разношерстные». Даже и не знаю, как можно было на них провести чемпионат. Всего их там 10, из них 5 компьютеров — 166 Pentium'ы, 3 — Celeron 300 и два — Celeron 450. Количество памяти тоже разное: на 4 машинах — по 16 Мб, на 5-и — по 32 и на одной — 64 Мб. На Celeron-ах стоят 3D-акселераторы Voodoo 2. На другие скоро поставят первые Voodoo (что, на мой взгляд, никак не выровняет ситуацию). А сейчас на соседних машинах Quake 2 абсолютно не похож: на одной он «летает» в высоком разрешении со всеми спецэффектами, а на другой вместо игры — последовательность сменяющих друг друга кадров.

Вывод: если не требуется каких-то серьезных соперников и мероприятий, то вполне можно зайти сюда.

В завершение — о первом в Симферополе Интернет-кафе по имени «**Большая Медведица**», открывшемся в помещении бывшего бара. Обставлено тут все красиво, со вкусом. Машины мощные — 266 Pentium'ы II с 32 Мб и 17» LG мониторами, звуковые карты Yamaha, а вместо колонок — head-set-ы (наушники с микрофоном). Все расставлено по кругу на специальных столах, по 4 штуки на каждом — компактно и емко. Компьютеры имеют 2-мегабитный выделенный радиоканал до крупнейшего крымского провайдера CRiS.

Поясню еще кое-что: Интернет у нас очень слабо развит! Поиграть хотя бы с российскими серверами не удается даже с лучших каналов. И поэтому для скачки больших файлов (начиная с 5 Мб) использовать «домашний» Интернет невозможно. Про «**Большую Медведицу**» по городу идут разные слухи: некоторые рассказывают, как скачали 30 мегабайт за полчаса, другие — что скорость едва превосходит «домашний» Интернет. Я сходил туда сам. Web-странички грузились медленно. Но скачка шла на громадной для нас скорости — от 2,8 до 5 кб/с. Так что действительно — быстрый Интернет.

Играть здесь не дешево: с 17 до 23 — 7 гривен в час (2$), с 23 до 7 — 5 гривен (1,4$), с 7 до 9 — технологический перерыв, а с 9 до 23 — 6 гривен (1,7$). За час работы дается бесплатная чашка кофе, есть групповые скидки, специальная дисконтная карта (50% скидки). Однако цены все равно достаточно высоки по меркам Симферополя.

По идее, как заведено в аналогичных заведениях столицы, в интернет-кафе должны ходить люди, познакомившиеся на chat-е и желающие узнать друг друга поближе (есть специальный Крымский чат **www.west.crimea.ua**).

Но все идет не совсем так. Геймеров больше всего интересует возможность скачать большой файл, а знакомиться пока никто особо не собирается. Тем более что у нас и так все знают всех. Короче, если нужно скачать большой файл, обязательно приходите сюда, в других же случаях крепко подумайте, чтобы не разориться.

Вот на этой «радостной» ноте и заканчиваю обзор. Вообще, наши геймеры задыхаются без общения с внешним миром. Интернет не достаточно хорош, чтобы пробовать свои силы в клановых боях, а выехать куда-то... как у нас говорится, «немае коштив» (нет средств). А вообще, если кто-то бы мог спонсировать выезд на соревнования нашей Крымской команды, или геймеры желают приехать к нам, померяться силами, то большое спасибо и добро пожаловать!

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ

Луганск: Клуб Компьютерных Игр

Иван КУЧЕРЕНКО
(http://Vano.hypermart.net)

Луганск: Клуб и Unlimited за 4$ в месяц

Луганск — самый восточный город Украины. Население около 400 тысяч, расположен на реке Лугань, основан в 1795 году по указу Екатерины Второй...

8 декабря 1998 года, пасмурным зимним днем по просьбе «Страны Игр» я, наконец, посетил собрание нашего единственного интернет-клуба. Добираться пришлось не долго, т.к. клуб находится в самом центре города. Поднявшись на 4-ый этаж гостиницы «Дружба», где в офисе интернет-провайдера компании «Геккон» (**www.lep.lg.ua**) проходят встречи клуба, я оказался в атмосфере жуткого «кумара» и ужасных воплей, исходящих от **Дмитрия Костина** (далее **ДК**), отчаянно рубившегося в Quake2.

Я вежливо поздоровался и представился. ДК не менее вежливо согласился помочь, но уточнил, что, как недавний член клуба, достаточной информацией о его глубинных истоках не обладает. Но вот **Роман Байлов** (далее **РБ**) может лучше рассказать историю клуба. Часы пробили 21:30, и в офис влетел Роман. Мы преступили к делу:

Vano: Когда и как появился Клуб?

РБ: Он был основан сразу же, как в Луганске появился Интернет. На ГТС'е (Городская Телефонная Сеть), нашем первом провайдере, имелся канал — «большой, толстый», как тогда считалось, и для молодежи решили сделать небольшое развлечение — интернет-клуб. Дня два ушло на организацию людей и около двух месяцев на оформление документов.

Vano: А какова была цель? Просто познакомить народ с Интернет?

РБ: Вообще-то есть «Устав городской организации интернет-клуб», где все написано. Цитирую: «...в соответствии с Законом Украины «Об объединениях граждан». Интернет-клуб — самостоятельное обьединение граждан, использующих компьютерные сети для научно-технического, социально-экономического развития молодежи».

Vano: Как я понял, спонсором вначале был Укртелеком (он же ГТС)?

РБ: Да, он предоставил нам канал. Сначала, когда наш клуб располагался в помещении кукольного театра, это было бесплатно, и вход был бесплатный, но, естественно кофе, пиво и другие полезности покупались за деньги.

Vano: И чем занимались в то время члены клуба, лазили по Сети?

РБ: В принципе — да. Просто бродили по сайтам, даже не играли. А желающих было много. Постоянно — толпы народа.

Vano: Когда это было?

РБ: Ну, это был прошлый год. Да, осень прошлого года. Так что клуб, фактически, существует год.

Vano: А кто возглавляет клуб?

РБ: Директором клуба является Сергей Кравец, по совместительству директор компании «Геккон», предоставившей клубу канал и сам Интернет. Тогда все это было на канале 33.600, работало всего две машины, и люди могли свободно лазить по Сети.

Vano: Всего на двух машинах?!

РБ: Да, всего на двух... Очереди, конечно же, были огромные, к компьютерам было просто не пробраться. Конечно, теперь все несколько упростилось, а если пойдет и дальше, то еще более упростится. Если все будет ОК, то клуб разрастется до восьми машин — трехсотых «пней» со стомегабитной сеткой.

ДК: И будут 3D акселераторы на Riva'х...

РБ: Ну, вообще-то наш клуб как бы является прототипом супер-клана...

Vano: Клана? Конечно же, квейковского?

РБ: Конечно! Потом, если удастся, клуб сильно разрастется. А пока фактически работаем на пяти машинах.

Vano: А сколько сейчас у вас членов? И членство уже не бесплатное?

РБ: Где-то около пятнадцати человек и, к сожалению, это не бесплатно. Каждый обязан платить по 15 гривен (4$) в месяц. Но зато, если у человека есть модем, он получает свободный доступ в Интернет, e-mail и, если прочесть наш Устав, то клуб представляет его интересы в суде.

Vano: То есть любой может выложить 15 гривен и получить халявный Интернет?!

РБ: Получается, что так. Вместо 15$ он может заплатить 15 гривен...

Vano: Зачем тогда нужны провайдеры, если можно просто взять и вступить в клуб? Всем сразу...

РБ: Вообще-то не всем. Для того чтобы попасть в клуб, надо заполнить анкету и написать заявление. И если человек не выполняет обязанности, изложенные в Уставе, его просто исключают. Там сказано: «Каждый член имеет право избирать и быть избранным в управляющие органы клуба, принимать участие в мероприятиях, проводимых клубом, совместно обсуждать различные вопросы». Например, если клуб переезжает, то он обязан придти и помочь в переезде. Член клуба получает Интернет через «Геккон» и в любой момент может нагрянуть в клуб, не обязательно в те дни, когда он работает: забрать почту, попользоваться Сетью.

Vano: А есть ли ограничения?

РБ: Нет, никаких ограничений нет.

Vano: Ну, тогда я решаю вступить в ваш клуб!

ДК: Без проблем, приходи, приноси 15 гривен...

Vano: А есть идея создать клуб в отдельном помещении, с кучей компьютеров?

ДК: Да, желание такое есть, но оно превратится в действительность очень тяжелым трудом...

Vano: Спонсоров?

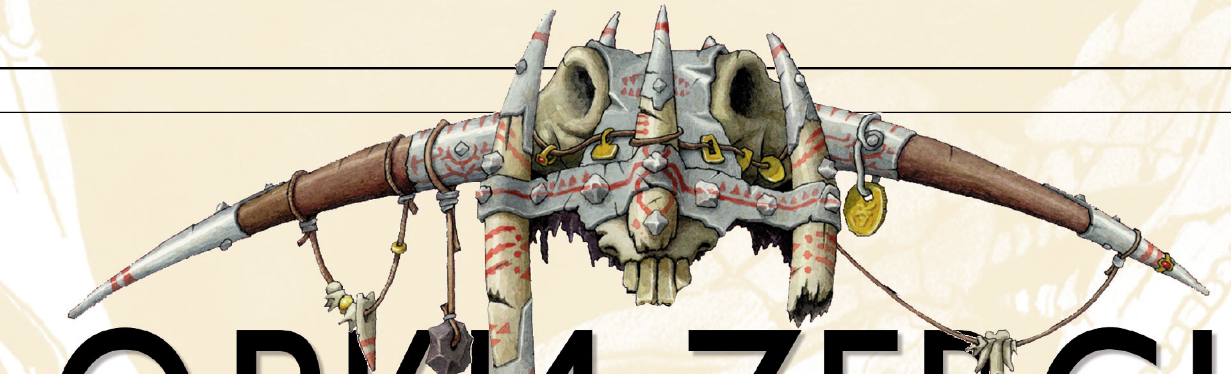
ДК: Конечно, спонсоров. Но, увы, их не так уж и много...

Vano: А случались у вас ли смешные истории?

ДК: Вот недавно случился «прикол» с членом клуба по имени Кирилл Ш. Сгорая от жажды сетевой игры после Quake турниров, проводившихся в Луганске, Кирилл забрал с работы компьютер, притащил домой и потребовал, чтобы мы «подняли Quake сервер». Не выдержав «осады», мы подняли сервер. Три дня назад он нам звонит и говорит, что у него модем не работает, ничего не работает, кроме «мамы» и клавиатуры. А дело было в том, что кому-то понадобился кабель, и они рубанули 150 метров Кириллова кабеля в двух местах. Когда они рубали в первом месте, у Кирилла не выдержал предохранитель, и все в «тачке» погорело...

Беседа продолжалась бы еще долгое время, но, глянув на часы, я чуть не потерял дар речи, было уже 22:00, а добираться мне было далековато. Поэтому, поблагодарив клубовцев за приятную беседу и пообещав зайти к ним еще не раз, я оставил их за безбожной рубкой в Quake2. В единственном Компьютерном Клубе нашего города...

СИ



ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»

130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNET'у

Самые злобные игроки клуба в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

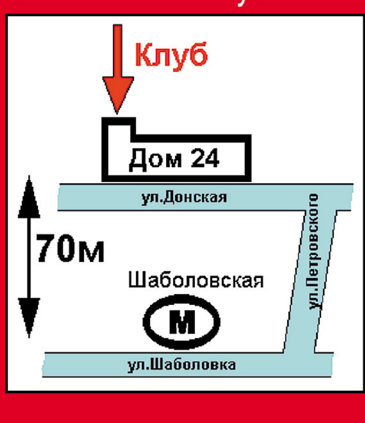
ВНИМАНИЕ!

Суперцена для фанатов!

5 РУБЛЕЙ В ЧАС!

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9076
E-mail: orki@cityline.ru

Только в нашем клубе проводятся еженедельные турниры по QUAKE II и STARCRAFT (командные и одиночные). Чтобы принять участие в турнире, надо: Зарегистрироваться в нашей системе рейтингов и провести не менее 10 игр за неделю. 16 лучших игроков выходят в финал и разыгрывают призовой фонд в размере 1000 рублей.



В нашем клубе вы сможете сыграть в самые популярные игры: STARCRAFT ver. 1.04, BROOD WARS, DELTA FORCE, QUAKE, QUAKE II, WARCRAFT II, DIABLO, HELLFIRE, UNREAL, SPEC OPS, AGE OF EMPIRES, BATTLE ZONE, TOTAL ANNIHILATION, DUKE NUKEM 3D, GTA, COMMANDOS, NEED FOR SPEED III, CARMAGEDDON...
А также еще около 40 игр.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis
ОНЛАЙН:	http://www.alphacentauri.com
ВЫХОД:	март 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Civilization II, Call to Power

Sid Meyer's Alpha Centauri

Андрей АЛАЕВ
alf@nnet.org

Сид Мейер дорос до совершенно особой славы в мире компьютерных игр. Одно его имя способно приносить доход, и это прекрасно понимают в Electronic Arts...

Наверное, нет игры, более ожидаемой стратегами всего мира. Еще бы — одно только имя Сида Мейера в заглавии заменяет сколь угодно мощную рекламную кампанию. А тут интерес подогревался еще и тем, что в лице **SMAC** (именно так столь забавно сокращенно именуется будущий хит) нам суждено узреть настоящий сиквел Самой Лучшей Стратегии Всех Времен. Если кто-то не понял, речь идет о Цивилизации. Как известно, одним из способов победы там была посылка корабля с колонистами к Альфе Центавра. Так вот, в **Alpha Centauri** и пойдет речь о том, что же происходило с бесстрашными космопроходцами.

В качестве рождественского подарка Firaxis расщедрилась на демку, которая, несомненно, стала самым главным предновогодним download'ом. В воздух повсеместно летели чепчики, да и ваш покорный слуга не замедлил скачать довольно скромный по размеру (20 мегов) файл. В этой версии можно было играть примерно сто ходов и делать открытия до 5-го уровня (из 15 возможных). Это, конечно, «маловато будет», но для получения довольно полного представления об игре вполне достаточно.

...И представление это совершенно неожиданно оказалось не столь радужным, как ожидалось.

Шок

Первый шок вызывает титульный экран игры. На нем красивейшим образом написано **Sid Meyer's Alpha Centauri**. Sid Meyer's — сверху буквами поменьше, а ALPHA CENTAURI — разумеется, крупно и заметно. А вот еще чуть ниже... A Brian Reynolds Design. Постойте-постойте! Это как же получается? Игра Сида Мейера, а дизайн — Брайана Рейнольдса? Причем мы же все не позавчера родились, мы же понимаем, что слово «дизайн» относится не только и не столько к визуальной стороне компьютерной игры.

Ситуация смешная. И, только поиграв, начинаешь понимать, в чем тут, как говорится, собака порылась. И неожиданно доходит смысл слов Сида, сказанных им в одном из интервью: «На Альфу можно прикрепить ярлычок — «21% этой игры сделал Сид Мейер»». Однако давайте углубимся в описание игры — надо же разобраться, что это за зверь.

Расклад

Сюжет, как уже упоминалось, предельно прост. В XXI веке к Альфе Центавра был отправлен исследовательско-колонизаторский корабль Unity. Уже на подлете к орбите выбранной для посадки планеты связь с Землей была потеряна, а капитан Гарланд — убит. Экипаж взбунтовался и разделился на 7 враждующих группировок, каждая из которых захватила по посадочной капсуле. Не трудно догадаться, что игроку предстоит выбрать себе подопечных из этой «великолепной семерки» и уже на планете бороться для них за доминирующее место под солнцем.

Более всего разработчики подчеркивают тот факт, что **SMAC** — действительно сиквел к Цивилизации, а не просто ее научно-фантастическая ипостась. В качестве большого шага вперед преподносится наличие семи различных групп, действительно различных. Но разве мы не видели это в духовных потомках Игры Игр — Мастерах Ориона и Магии, творениях Барсиа? Более того, примерно то же было и в игре от тандема Рейнольдс-Мейер (именно в таком порядке!): Colonization. Впрочем, оставим нападки. Что же это за группы, борющиеся за контроль над планетой?

Рука Рейнольдса чувствуется. Различий между ними больше, чем в Колонизации, но все же они довольно мягкие, а на поздних стадиях игры постепенно нивелируются, что, несомненно, хорошо. Да и сами фракции (особенно их лидеры) представляют собой довольно занятные модели поведения. Тут и воинствующие гринписовцы, и религиозные фанатики, и непременные «высоколобые», получающие научный бонус. Что любопытно: Университет возглавляет бывший руководитель научного отдела Unity, наш с вами соотечественник Прохор Захаров. Патриотические чувства миллионов россиян удовлетворены.

Каждая из сторон имеет свои плюсы и минусы, выраженные десятью регулируемыми характеристиками: большой «Research», к примеру, повышает отдачу от лабораторий, а «Support» позволяет содержать больше юнитов. Заметим, что на эти параметры влияет не только первоначальный выбор группы. Как уже говорилось, ход игры нивелирует большинство различий, и основную роль в этом нелегком деле играют формы правления. Тут нас действительно ждет большой прогресс по сравнению с Civilization.

Теперь форма государственного устройства складывается из четырех компонентов: строй политический (полицейское государство или демократия); экономический (плановая или свободная экономика); общественные ценности (знания или деньги); и,

наконец, видение мира будущего. Светлого, я бы сказал, будущего — что это общество строит, виртуальную демократию или тоталитарный мир а-ля «1984».

В каждой из составляющих четыре варианта (включая базовый, не дающий ни плюсов, ни минусов), всего их тоже 4, отсюда имеем 256 вариантов государственного устройства. На самом деле, поменьше — одна из таких вот «социальных технологий» недоступна фракции в принципе: например, Hive, исповедующий тоталитарные принципы, не может (что логично) использовать демократический строй.

Это не дает размыть границы между группами окончательно, на это работают и прочие приятные добавления к начальному раскладу — Университет получает бесплатные лаборатории в каждом городе, а тот же Hive — «периметр», аналог стен в Civ.

Что нам обещали

«А вот как gameplay?», — спросит иной пытливый геймер. Как там многочисленные нововведения, примочки и прибамбасы, которые нам обещали?

Отвечу — все на месте. Обещали бескрайние просторы терраформирования — они есть. Помимо возведения шахт, дорог и ферм, можно сажать леса, активно бороться с местным лишайниками (затрудняющими передвижение и являющимися рассадниками паразитов), а с развитием науки... Воистину, что хочу — то ворочу: огромные солнечные батареи, геотермальные и приливные электростанции, возведение гор и их снесение под корень (ландшафт-то трехмерный!). И влияет этот ландшафт на многое — на добычу энергии, влажность (а чем влажнее —

тем больше вкусной еды!) и прочие многочисленные разности.

Обещали конструирование юнитов? Оно есть. Из шести основных частей, как из деталей конструктора, и составляется все многообразие вооруженных и невооруженных сил. Разумеется, не все доступно сразу — скорее наоборот, но постепенно ваш парк пополнится невиданными чудесами техники. Подобрали быстро шасси, реактор, броню, вооружение (или оборудование, для, скажем, терраформирования или основания новых баз), да пару спецспособностей, вроде возможности атаковать через клетку, — и готов новый юнит. Такой Master of Orion в миниатюре. Хочешь — можешь сделать колонистов с броней или посадить терраформеров на шасси ховертанка.

Что еще обещали?.. Чертов склероз. Спецпроекты, новые Чудеса Света — есть. Губернаторы, которые сами отстраивают за вас город, а для любящих полый контроль очередь на постройку — в наличии. Четыре вида победы — военная, дипломатическая, экономическая и особая, достижение некоего трансцендентного уровня. И еще победа за выполнение условий сценария. Причем, все возможны в союзе с кем-либо. Все есть. И пропасть открытий, разумеется, тоже.

Что нам не обещали

Мдаа... А вот такого убийственного сходства с Civilization II нам не обещали. Мы на самом деле верили в то, что, наконец-то, получим сиквел, настоящий сиквел. Снова-здорово играть в римейк — это как-то не входило в наши планы.

А в планы Брайана — входило. Скелет игры знаком до боли. Структура баз, экономическая модель не претерпели никаких изменений. Вместо денег — энергия, вместо щитов — минералы, а еду заменили nutrients — те же яйца, вид сбоку. Названия слегка изменены, в соответствии с антуражем — раньше был исторический, теперь фантастический. Да, «знакомые с предыдущими играми не растеряются» (не цитата, но близко). Но речь, государи мои, не о растерянности, а о совершенном самокопировании.

Если описывать структуру игры подробно, то будут сплошные «вместо». Вместо варваров — агрессивные местные черви (mindworms), а также их летучие и плавучие разновидности. Вместо деревушек — разбросанные капсулы с Unity. Вместо, вместо, вместо... Налицо, конечно, и определенные новшества: торговля на манер MOO, отношения между группами (некоторые из них ненавидят друг друга с самого начала), более развитая дипломатия. Что интересно — возможен нормальный и плодотворный обмен технологиями. Но это все косметика. Брайан Рейнольдс хорошо известен, как «накручиватель и углубитель» великих идей. Над идеями Сида он работает давно и плодотворно и тут, похоже, развернулся еще больше, чем в Civ II.

Параллельно с разочарованием от общей римейковости **SMAC** идет разочарование ее внешним видом. Никто не ждал, не ждет и ждать не будет от нее акселерированной графики и прочих плодов наших технологичных времен. Но... 256 цветов, да еще в какой-то сумрачно пугающей гамме — не маловато ли? В первой (самой первой!) цивилизации цветов было ровно столько же, а разрешение куда меньше, но смотрелось все на ура, радовало глаз. А тут еще и юниты, несмотря на свою трехмерность, какие-то корявые. Посмотреть на заботливо отстроенную базу вообще никак нельзя. Ну, чтобы закончить с претензиями, скажем, что интерфейс совершенно недоработан. Не сказать, что жутко неудобен, но по-хорошему над ним еще пахать и пахать.

Brian Reynold's Alpha Centauri?

Сид Мейер дорос до совершенно особой славы в мире компьютерных игр. Одно его имя способно приносить доход, и это прекрасно понимают в Electronic Arts. Все очень похоже на то, что нам хотят продать очередной эксперимент «великого детализатора» Рейнольдса за Настоящий Сиквел. Сид, Сид, неужели дела зашли так далеко?

Но вы знаете, в чем самое смешное? В том, что всем стратегам глубоко наплевать на всевозможные обзоры. Что они уже заранее знали — они БУДУТ играть в **SMAC**, несмотря ни на что. Что все прекрасно понимают истину об «очередном повторении пройденного», но всем будет интересно. Потому что испортить великую идею Цивилизации — вечной погони за чем-то новым — очень сложно даже при желании, а в наличии такового обвинять Брайана да и самого Мейера (все-таки сделавшего 21 процент игры) я бы не стал.

Каюсь, и я буду играть. Потому что, кроме всего прочего, сильно надеюсь на то, что это все-таки демка и что все еще будет исправлено, ну, если не все — то многое. И что вместо обычного хита мы получим шедевр.

СИ

HTTP://WWW.GAMELAND.RU
СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ 1999
014

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Full Reactive Eyes Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM2
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР:	Yu Suzuki
ВЫХОД:	апрель 1999 (скорее, осень 1999 в Японии, лето-осень 2000 в США и Европе)

Shen Mue

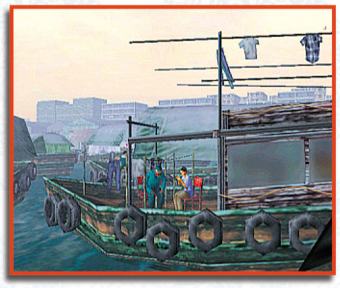
SHEN MUE

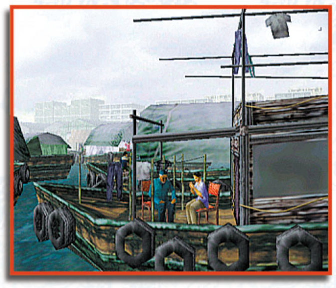
Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

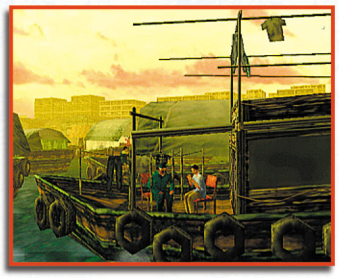
Красоту этой игры сложно описать словами. Вкратце поведать об ее концепции почти невозможно. Shen Mue надо видеть, ее надо чувствовать...

С момента, когда новая игровая приставка от Sega впервые была представлена публике, прошло уже более полугода. И все это время мы не перестаем удивляться тому мастерству и ловкости, с которыми компания продвигает свою платформу. За считанные месяцы Sega сумела буквально переродиться, сбросить старую кожу и вновь, как когда-то, стать модной, дерзкой и мобильной фирмой, от которой можно и нужно ожидать множества сюрпризов. Все это легко увидеть не только в рекламе, а новый имидж — не просто прикрытие еще не зарубцевавшихся ран. Продать что-либо, подобное Saturn, в очередной раз при таком уровне конкуренции не представлялось возможным. Потому-то японская премьера и потребовала от компании таких феноменальных усилий. При этом, несмотря на все старания по анонсу игр, организации поистине масштабных презентаций и пресс-конференций, планы компании о полноценном развертывании сил еще в конце 1998 года оказались разрушены, и Dreamcast заставил японцев, что называется, вспомнить об эпохе тотального дефицита. В результате столь ладно спланированный маркетинговый взрыв послужил лишь предметом для насмешек со стороны завистников да журналистов. Тут же отыскалась масса недостатков у новорожденной приставки. Мол, и игры недоделанные, и работает слишком громко, и, вообще, чем она, спрашивается, лучше той же PlayStation... Имея в багаже почти проваленную по реальным продажам (но, к счастью, не по имиджу) премьеру, Sega вступает в новый год с возможностью наверстать упущенное. Благо, как выясняется, основной удар по японскому рынку собирается нанести вовсе не Sonic Adventure...

Давайте ненадолго вернемся к тем временам, когда о Dreamcast еще ровным счетом ничего не было известно, а Sega все еще продолжала барахтаться в попытке вытянуть свой Saturn хотя бы на одном из почти бесперспективных рынков. Вспомним тот момент, когда компанию возглавил молодой и энергичный господин Irimajiri, перешедший в Sega с одного из руководящих постов компании Honda. Глобальная перестройка Sega велась явно по меркам автомобильных гигантов. Быстро, максимально тихо, без скандалов и разоблачений. И уж, тем более, практически без информационных утечек. По крайней мере, все, о чем могли вдруг узнать журналисты, немедленно оборачивалось или просто хорошими новостями или настоящими сенсациями. Например, пресса еще тогда заметила странности в поведении главной «звезды» Sega, руководителя легендарной команды AM2 Yu Suzuki. Если до 1996 года он буквально ежегодно одаривал публику своими новыми проектами, в том числе и тремя Virtua Fighter'ами за четыре года (в 1993, 1994 и 1996), то потом он затих и лишь в нескольких интервью туманно намекал на то, что ему надоели бесконечные продолжения и что он вообще устал от создания игр для автоматов. Спрашивается, какие выводы можно было сделать из таких заявлений? Вот и пополз по округе слух: «Suzuki делает игру на новую приставку Sega, и будет это Virtua Fighter RPG». Мол, даже имеется суперсекретная демо-версия, в которой можно увидеть молодого и почти еще не спившегося Shun'a. Потом возникла поразительно близкая цифра. В новой игре будет пятьсот полноценных персонажей. Надо думать, не с потолка она взялась. Наконец, родилась последняя цепочка звена — анонс Dreamcast в мае этого года. Тогда Suzuki уже открыто заявил о том, что работает над новым проектом специально для приставки. На октябрьской пресс-конференции нам стало известно первое его имя — Project Berkley. И, в полном соответствии со свежеприобретенным Sega актерским талантом, после этого анонса была выдержана пауза, продолжавшаяся более двух месяцев. За это время все успели полюбить и разлюбить Virtua Fighter 3 tb, помешаться на Sonic Adventure и насладиться безрадостной картиной первых дней жизни приставки. Sega аккуратно сводила своих поклонников с ума, соблюдая ангельское спокойствие и с каждым днем разжигая ажиотаж вокруг таинственной игры. Опыт Sonic Adventure показал, что лучшим способом привлечь внимание к подобному проекту является громкая презентация, доступная для всех желающих, во время которой разом раскрываются почти все карты при абсолютном безмолвии до знаменательной премьеры. Этот самый принцип «почти как в Голливуде» компания ухватила весьма цепко. Весьма помог в нагнетании обстановки и демо-диск Project Berkley, прилагавшийся к каждой копии Virtua Fighter 3. Фокус в том, что понять содержащийся на этом диске двухминутный ролик с участием некоторых персонажей игры можно лишь после пристального наблюдения за официальной презентацией. Ну, а следующий за этим роликом часовой разговор с Yu Suzuki, пространно расшифровывающим содержание аббревиатуры FREE (а таким жанром обозначил мастер свое творение), не содержал в себе ни крупицы информации о самом Project Berkley. Напоследок, за несколько недель до презентации, намеченной на 20 декабря, еще одно умное решение. Игра, наконец-то, получает официальное имя, еще более мистическое и загадочное, чем кодовое название. И только после этого **Shen Mue** (читается как Шенму или Сенму) предстает перед лицом пяти тысяч счастливчиков в полной красе, превращая несбыточные фантазии заядлых игроков в суровую полигональную действительность. Большой симфонический оркестр, приглашенные звезды, великолепная музыка и эта удивительная, совершенно парадоксальная и нереальная игра... Странно при этом только одно — почему в репортажах не значатся данные об инфарктах и обмороках?

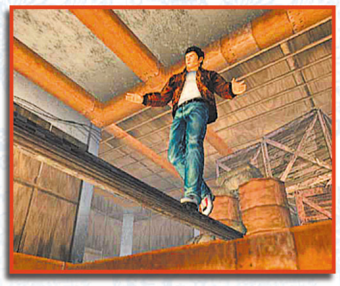


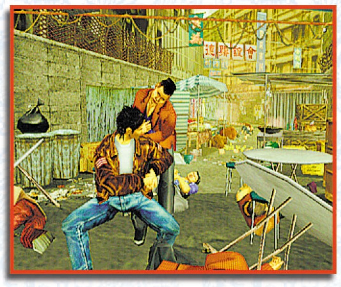




Yu Suzuki никогда не значился в списке дизайнеров-первооткрывателей. Для Sega он не открывал новых жанров, а лишь доводил до ума те, что уже имелись в наличии. Тем не менее, многие из

Yu Suzuki





его игр называют революционными. А некоторые из них по-настоящему перевернули все наши представления о том, какими должны быть файтинги, шутеры или гонки. По большому счету, Suzuki серьезно практиковался лишь в этих небольших жанровых пределах игр, от которых требуется максимум ощущений в трехминутном игровом процессе. В аркадах ему удалось стать настоящим королем — ни один мастер ни из одной компании не сможет превзойти стандарты Suzuki и его AM2. От Outrun, Afterburner и PowerDrift до Virtua Racing, Daytona USA и Virtua Fighter. Вот вам и целая эпоха. Масштаб же следующего его проекта трудно переоценить. Вместе с Sega, ее новой политикой и желанием сотрясти игровой мир Suzuki замахнулся, можно сказать, на самое святое. На непоколебимую позицию заматеревшей Square, которая как бы является создателем лучших ролевых игр на планете. ShenMue — это не просто конкурент Final Fantasy. Это было бы слишком просто. Новый проект Suzuki, в случае своего удачного воплощения в жизнь, сделает со Square'вской RPG то же, что в свое время Virtua Fighter сделал с Capcom и его Street Fighter'ом. То есть, лишит Square не только лидерства в жанре, но и восхищения своей работой игроков, оставив ей лишь довольно-таки скудную, хотя и почетную кормушку «отмирающей классики». Sega делает свою «анти-Final Fantasy». Все наоборот.

Shen Mue — это игра свободного полета фантазии. Ролевая игра без статистики. Файтинг без утомительного заучивания комб. Детектив, мелодрама, боевик и комедия в одном чрезвычайно закрученном сюжете. Все это в совершенно уникальном мире, не погруженном ни в сказочную, ни в фантастическую реальность. **Shen Mue** — современная драма. Реальные люди, реальные события, реальные ландшафты в соседстве с мистикой и магией. Государства, история, религиозные и этические нормы, жизнь простых людей — все воспроизведено в игре с неимоверной реалистичностью. Обещанные пять сотен живых значимых персонажей и еще многие десятки обыкновенных прохожих, играющих на улице детишек, торговцев, рабочих, бандитов... Мир, который живет и не собирается ждать, пока вы сообразите, что к чему; он сложный и многомерный; он настолько велик, что от вас и не может требоваться обойти каждый уголок, заглянуть в каждую комнату, решить каждую задачку и поговорить со всеми персонажами — это просто нереально. Линейно ведущая к победному концу сюжетная линия обрастает разветвлениями, ведет к результату каждый раз новыми дорожками, когда исход действия зависит почти буквально от каждого движения. 3D, 3D, 3D. И еще раз 3D...

Но давайте все же постараемся по порядку. Suzuki заложил в **Shen Mue** совершенно несовместимые, казалось бы, вещи: современную действительность и мистический сюжет. Хотя подобные задумки весьма часто применялись в кинематографе, игры, особенно ролевые, иначе говоря, сюжетные, подобных испытаний на прочность старательно избегали. Оно и понятно — больше фантазии, больше возможностей для творчества и бесконтрольное владение всеми параметрами от магии до гравитации. Здесь совсем иное дело, и сюжет игры подразумевает очевидную реалистичность ситуации. Но занудную урбанистическую сказку Yu Suzuki превратил в одночасье в настоящий триллер, способный удерживать вас в напряжении на протяжении всего действия. Беда лишь в том, что пока мы не можем с полной уверенностью говорить о сюжете игры, однако кое-какими надуманными самостоятельно и почерпнутыми из новостей мыслями мы с удовольствием поделимся.

Действие **Shen Mue** происходит на территории Японии и Китая на протяжении нескольких лет и разворачивается вокруг таинственных китайских древних зеркал, созданных более полутора тысяч лет назад. Одно — с выгравированным изображением дракона и изумрудом в центре, а второе — с таким же изображением птицы и рубином. Согласно древним преданиям, в этих зеркалах содержится какая-то магическая сила, природа которой неизвестна. Древними легендами заинтересовался некий Iwao Hazuki, решивший во что бы то ни стало докопаться до истины и выяснить, каким образом связана сила зеркал с восточными единоборствами (согласно легендам, зеркала наделяли их владельцев небывалыми боевыми возможностями). Сам Iwao славился в Японии как один из величайших мастеров боевых искусств. Он отправился в Китай, чтобы попытаться найти хоть что-нибудь, связанное с таинственными зеркалами, однако вскоре выяснил, что подобные интересы имеются и у кого-то другого. Слишком поздно выяснил, добавим.

Весть о гибели Iwao вскоре доходит до его сына, Ryo Hazuki, молодого парня, жаждущего приключений и более всего мечтающего о путешествиях. Таинственная история приходится как нельзя кстати, и наш герой отправляется в плавание с очевидной целью — расследовать обстоятельства гибели отца. После того, как титаникообразный пароход высаживает Ryo у причала морского порта Гонг Конга, в действие вступаете вы. В этом огромном городе, с его узкими улочками, завешенными вывесками и забитыми до отказа лавочками и лотками, он намеревается выяснить что-либо о судьбе Iwao. Однако все попытки тщетны, город не собирается выдавать своих секретов. Все, чем вам приходится довольствоваться, — какие-то временные приработки, участие в азартных играх на улицах и бесконечное общения с жителями города. Но, чтобы хоть что-нибудь толком выяснить, придется прибегнуть к нестандартным приемам, а именно — попытаться добиться расположения главы портовой шайки хулиганов, молодого и бесстрашного бандюги по имени Ren. Сделать это совсем нелегко, и серьезного мордобоя получается избежать лишь чудом, благодаря появлению конкурирующей банды. После чего вам предстоит весьма запоминающийся эпизод с участием двух героев, скованных вместе наручниками, убегающих от целой своры вышибал по этажам недостроенного дома. Ren становится вашим другом и спутником, который не раз еще поможет в трудную минуту.

Дальнейшие поиски приведут вас в небольшой городок, где Ruo ждет встреча с обворожительной девушкой-археологом Koh Xiuyei, от которой он узнает о существовании магических зеркал, а также — в чащу леса, где живет еще одна ключевая

фигура этой истории. Rei Shen Fa, застенчивая и необыкновенно красивая, живущая в гармонии с природой и таящая в себе неведомую силу. Она хранит у себя с раннего детства одно из зеркал, которое получила по наследству от матери. Благодаря действию этого артефакта, Rei сама того не замечая, превратилась в великого бойца, наделенного, вдобавок ко всему, и магическими способностями. И это подвергает хрупкую девушку большей опасности, чем она может себе вообразить. За магическими свойствами зеркал давно следит зловещий мастер боевых искусств по имени Souliu. Одним из зеркал ему уже удалось завладеть (по всей видимости, он получил его, убив Iwao Hazuki), и теперь он жаждет получить второе, напав на след Rei Shen Fa. Надо сказать, что внешне Souliu весьма и весьма походит на нашего героя, так что не исключено, что по ходу сюжета выяснится, что они являются братьями.

На этом фоне и разворачиваются все дальнейшие события. Напомню, что у нас нет ни малейших сведений о том, насколько далеко распространяются границы сюжетной линии, и, соответственно, совершенно невозможно сказать, какую часть реальной истории **Shen Mue** нам удалось рассказать. Ведущие роли в игре отводятся, соответственно, Ruo и Rei и истории возникшего между ними чувства.

Перед тем, как двинуться дальше, считаю необходимым вставить несколько слов о созданном AM2 движке. **Shen Mue** вполне может рассчитывать на гордый титул «графического прорыва'99», поскольку на данный момент ни одной игры, которая могла хотя бы приблизиться к визуальному великолепию **Shen Mue**, анонсировано не было. Гигантские трехмерные территории, обилие мельчайших деталей буквально во всем, что только ни попадется на глаза. Комнаты, воспроизводимые Dreamcast в реальном времени, богатству убранства которых позавидует профессиональный художник, имеющий дело с пакетами типа 3D Studio. Но это все — реальные полигоны и реальные текстуры, просто в ОЧЕНЬ большом количестве. Качество текстур сравнимо с Virtua Fighter 3, однако, здесь обрабатываются объекты, количество которых в десятки раз превышает скромные полигонные арены предыдущего шедевра AM2. Если после довольно-таки неудачного перевода на Dreamcast третьего Fighter'а не у всех сложилось правильное мнение о графических способностях новой приставки, то теперь, наконец, после удара Sonic Adventure, и сейчас — **Shen Mue**, пришла пора критикам немного приумолкнуть. Без сомнения, ни одна другая современная игровая система не способна производить на свет такое. Деревья лишились своего традиционного двухполигонного одеяния, и в **Shen Mue** они снабжены трехмерными стволами, отходящими от них отдельными ветками и веточками, на которые уже аккуратнейшим образом нанесены листочки. Конечно, нельзя пока говорить об отдельной проработке каждой прожилки или листика, однако несомненный прогресс невозможно не отметить. Наконец-то, деревья начали выглядеть как деревья, и, кстати, теперь ни одно из них не будет похожим на другое. У каждого уникальная форма ствола, расположение веток, цвет и так далее. В игре вы найдете и десятки видов трав, каждый из которых уникален для собственной экосистемы, и кустарники, и цветы, и множество видов почвы. Не говоря уже о речках, ручейках, живописных озерцах, и, наконец, величественном океане. Почему я уделяю столько внимания природе? Только лишь ради примера — разработчики приложили максимум усилий, чтобы игровой мир выглядел эквивалентным миру реальному. Если пройтись по городу, то вы встретите на пути десятки различнейших магазинчиков, лавочек и лотков, наполненных различным товаром: фруктами, одеждой, сувенирами, драгоценностями и многим другим. Все это будет лежать в корзинках, на подносах, в открытых кейсах и дипломатах, а, зачастую, и просто на голом листе фанеры. Мало того, что все это сотворено в умелых руках художников из «рабочего трехмерного материала», так, более того, практически все попадающие под руку предметы могут быть тем или иным образом использованы в игровом процессе. Однако это совсем не значит, что вы сможете забрасывать хулиганов яблоками или грабить магазины при помощи найденных в них же лопат или ломиков. Но зато наш герой снабжен потребностью в питании, и время от времени ему придется ходить на рынок и покупать себе что-то из еды. Нет денег — значит, надо работать. Или хотя бы попытаться выиграть необходимую сумму. Послонявшись как следует по городу, почти всегда можно найти себе или источник пропитания или какой-нибудь новый ключ для продвижения по сюжету. Гонг Конг просто-таки набит работодателями или просто деловыми людьми, которые не прочь пообщаться с вами после выполнения какого-нибудь поручения. Классическая система квестов в действии — здесь Yu Suzuki почти не оригинален. Оригинален же он в другом — в количестве этих квестов и возможностей. Их будет очень и очень много, и вам никогда не удастся за одну игру испытать все из них. В то время как вы будете заниматься одним делом, вы успеете упустить с десяток других. Все, как в реальной жизни, нельзя успеть везде. Тут мы постепенно подходим к еще одной чрезвычайно важной детали.

Время в **Shen Mue** играет очень важную роль. Столь важную, что Suzuki выделяет его в дополнительное измерение, говоря о **Shen Mue**, как о четырехмерной игре. Начать с того, что в целях усиления реалистичности время в игре будет течь точно так же, как и в реальности. То есть, если вы начнете играть рано утром (в этот момент в игре тоже будет утро) и проведете с нею целый день, то к вечеру вместе с нашим солнышком за окном закатится и небесное светило в **Shen Mue**. Разница лишь в том, что вы ляжете спать, и через десяток часов на дворе снова будет светить солнце; в игре же в этот момент все так же будет поздний вечер, который вскоре сменится лунной ночью и лишь через несколько часов игрового времени на горизонте забрезжит рассвет. В игре будут сменять друг друга и времена года. Более того, в определенные сезоны вы сможете наблюдать за невероятно реалистичными погодными эффектами. Во время снегопада снежинки будут падать на мостовую и постепенно, правда, довольно-таки медленно, образовывать небольшие сугробы. Ну, а во время дождя, хочется верить, по улицам будут течь веселые ручейки. Хотя первое разработчики уже показали в действии во время презентации игры, о возможности реализации второго момента пока, увы, ничего не известно. Разумеется, не обойдется в мире **Shen Mue** без гроз, солнечных затмений и другой непременной атрибутики фэнтезийных миров.

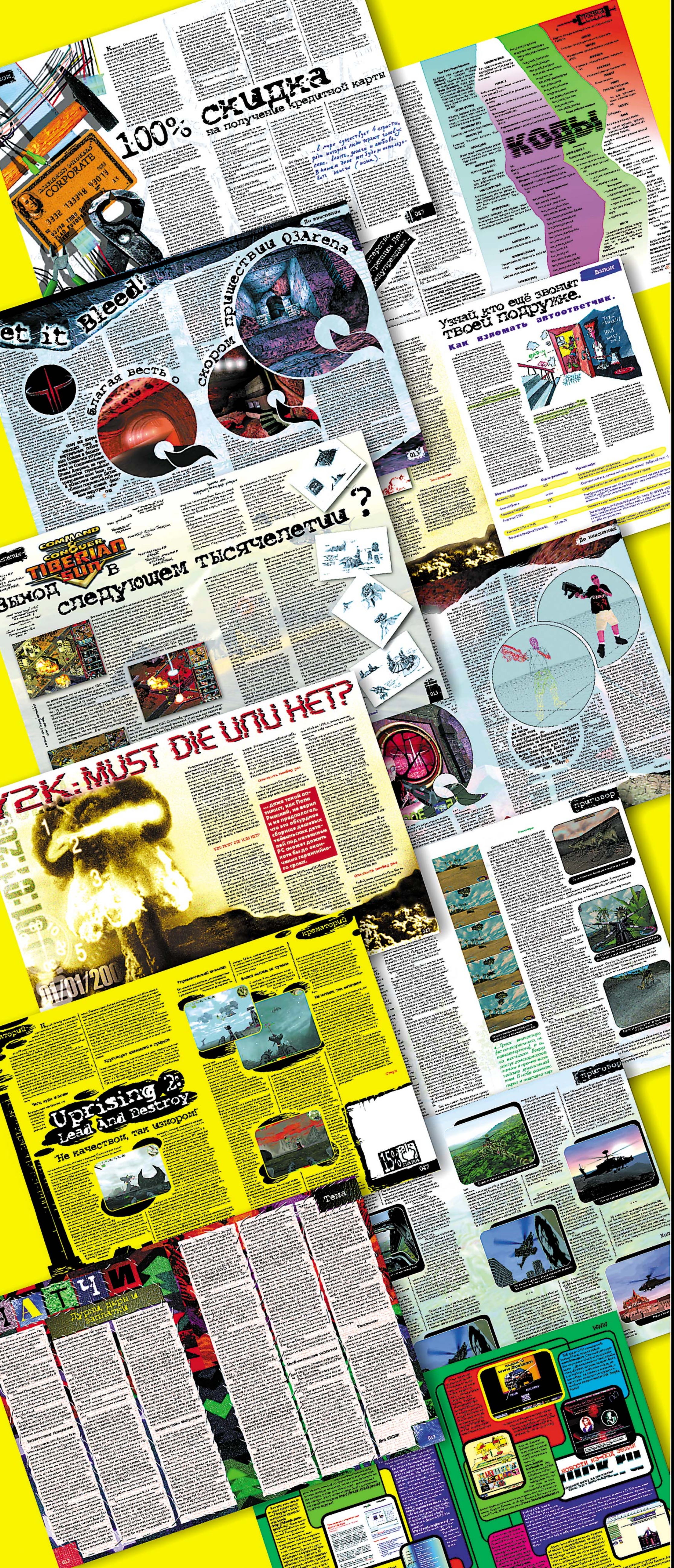
Игровой процесс **Shen Mue** столь же богат и разнообразен, как и мир, в который нас помещают авторы. Именно здесь и открывается в полном смысле хитроумная аббревиатура FREE. Основную часть игрового времени вы проведете в путешествиях по бесконечным трехмерным ландшафтам, блуждании по улицам или в розысках необходимых предметов в более чем 1200 различных комнат и помещений (это официальная цифра!). Второй элемент — общение. Разговоров в игре огромное количество, причем, далеко не все они могут и должны иметь какой-либо смысл. В **Shen Mue** можно услышать что угодно: от «спасибо за покупку, заходите к нам еще» и до «не могли бы вы спасти нас от страшного-ужасного (далее вставить имя монстра)». Не исключены и множественные промежуточные варианты. Как правило, у встречающихся вам персонажей имеются кое-какие небольшие задания для вас. Они же могут пригласить Ryo поучаствовать в различных мини-играх, от своеобразных карточных и маджонговых вариаций до уж совсем оригинальных: «Сынок, скажи, ровно ли я повесил вывеску?». Может быть, это звучит немного примитивно, однако стоит лишь провертеть в уме количество возможных ситуаций, которые могут возникать в нескольких местах одновременно, и почти все сомнения улетучиваются. Во время бесед между героями в игре используется живая речь (разумеется, японская), что для современных приставочных RPG — большая новость. Текста в игре чрезвычайно много, согласно заявлениям представителей AM2, озвучка игры ведется уже более года и до сих пор не закончена. Среди актеров, озвучивавших роли в **Shen Mue**, затесался и известный чуть ли не всей Японии по многолетнему рекламному сериалу Sega — господин Segata, который озвучил в игре небольшую, но очень емкую роль Iwao Hazuki. Что касается самих сюжетных сцен, то все они сделаны без использования видео, на стандартном движке игры. Для доказательства этого факта, а также для усиления ощущений (а иногда и для дела), вы можете свободно вращать камеру вокруг персонажей во время разговоров. Один из видеороликов, что вы можете найти на нашем демо-диске, был создан два года назад лишь для того, чтобы выразить размышления Yu Suzuki о том, какой должна быть атмосфера игры. Впоследствии этот ролик вошел в известный вам демо-диск Project Berkley. В финальном варианте игры его не будет. Зато второй прилагаемый на демо-диске ролик показывает вам множество реальных кадров игрового процесса. Так что у вас есть, с чем сравнивать.

Другая часть **Shen Mue** связана с активными действиями, и она является прелюдией к весьма колоритной и необычной боевой системе игры. Для того чтобы объяснить природу описываемых явлений, Yu Suzuki использовал еще один термин — Quick Timer Events, сокращенно QTE. Итак, в тот момент, когда включается механизм QTE (а это, как правило, случается во время сюжетных вставок, после вашего столкновения с противником или во время погони за кем-либо), вы теряете возможность стандартного управления персонажем, и теперь он будет бежать вперед, поворачивать и следовать определенному маршруту без вашей помощи. Она потребуется в другом. Как только на пути возникнет какое-либо препятствие, а им может оказаться что угодно — бочка, летящая под ноги, неудачно упавший ящик, прогибающаяся балансирующая доска под ногами, заколоченная дверь, немедленно от вас потребуется соответствующая реакция. Необходимо как можно быстрее нажать на указанную на экране последовательность из двух-трех кнопок, чтобы герой мог увернуться, прыгнуть, проломить дверь, пройти вперед, как по батуту, и так далее. В том случае, если ваши действия запоздают или введенная команда окажется неверной, героя ждет маленькое разочарование. Он может свалиться с доски, разбить лоб о дверь, ушибиться или упасть прямо под катящуюся под уклон бочку, задеть ящик или столкнуться со своим приятелем, зацепившись за возникший неизвестно откуда деревянный столб. Возможен и вариант, когда они оба будут обмениваться любезностями перед дверным проемом, решая, кто же пройдет первым, и, в конце концов, начнут протискиваться сквозь него вдвоем. Как правило, возникающие ситуации весьма и весьма комичны, так что не выполнять команды, кажется, намного веселее, чем их выполнять. Однако за все следует расплата — каждая ваша неудача наматывает еще одну ниточку на сюжет, который буквально от каждого действия может измениться и, если ситуация серьезна, то весьма кардинально.

Примерно таким же образом реализованы и драки, закодированные в **Shen Mue** под термином QTE Battle. В них так же, как и в стандартных QTE, вы должны нажимать кнопки в необходимой последовательности, чтобы увертываться от ударов и причинять максимальный вред окружающим. Здесь также имеется огромное количество развилок и множество различных вариантов исходов сражения. Как правило, впрочем, все кончается изрядным разгромом в том месте, где произошло столкновение. Особенно показательны в этом смысле драки на рынке. Разбросанные по земле товары, опрокинутые прилавки и порванные тенты — что может служить большей наградой для знающего и ценящего свой труд бойца? В сражениях комбинации кнопок обещают быть несколько сложнее, однако, приноровившись, с управлением сможет справиться и ребенок.

Наконец, **Shen Mue** предлагает и еще один способ выяснения отношений между персонажами, который называется VF Mode. Сражения в этом режиме будут, по всей видимости, происходить редко, а участвовать в них навряд ли станет более двух бойцов. Этот режим наиболее близок к классическому Virtua Fighter, поскольку в нем вам придется драться самостоятельно, без применения заранее просчитанных комбинаций клавиш, с сильными и высокодетализированными противниками, каждый из которых непременно будет обладать своей боевой техникой и собственным набором ударов. По слухам, в ряде подобных сражений на вашей стороне будет сражаться и Rei Shen Fa, так что не исключены и чрезвычайно красивые поединки «двое на двое» и так далее. Но этот режим больше касается сражений с боссами, чем с обычными противниками.

Напоследок немного о грустном. **Shen Mue**, безусловно, имеет все шансы стать настоящим окном в новый жанр, к новым источникам интерактивных развлечений. Однако довольно-таки неоднозначная боевая система, отсутствие всяких характеристик и явный адвенчурный налет этого проекта вполне может заставить отвернуться от него не только американцев (которые, скорее всего, и так не оценят тонкую красоту игры), но и самих японцев, готовых (пока) на руках носить любимого Yu Suzuki. Игра еще далека от завершения, и заверения Sega о том, что она появится на прилавках этой весной, не стоит воспринимать слишком серьезно. В одном мы можем быть уверены — Suzuki не выпустит незавершенный проект, и мы действительно сможем увидеть все то, что задумал этот мастер. А, значит, это будет, по крайней мере, необыкновенно интересно... **СИ**


100% скидка
на получение кредитной карты
Коды
Let it Bleed!
Благая весть о скором пришествии Q3Arena
Узнай, кто ещё звонит твоей подружке.
Как взломать автоответчик.
Выход в следующем тысячелетии?
Y2K: MUST DIE или нет?
Uprising 2: Lead And Destroy
Не качеством, так измором
Патчи

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

MEGA MULTIPLAYER'99 — без революций и потрясений?

Многопользовательские игры нового года стартовали весьма удачно — весь январь мы провели за Baldur's Gate'ом, премьера которого состоялась в последней декаде декабря и, как у нас принято, почти одновременно в США и Митино. За океаном набор из пяти дисков предлагался за 45 долларов, у нас же раза в четыре дешевле...

...Обстановка криминального насилия и экономического хаоса, царящая на Побережье Меча (**Sword Coast**) Забытых Миров (**Forgotten Realms**), вылилась в гражданскую войну. Шестерка смельчаков, ведомая живыми игроками, старается докопаться до причин конфликта. Классическая обстановка ролевой игры, модифицированный набор правил **AD&D** и, соответственно, до шести участников мультиплейера, увлеченных одной целью, — таких **RPG** сегодня ждут и, слава Богу, дожидаются.

Отдав должное **Baldur's Gate**'у от **Interplay**, мы не можем не вспомнить и о супер многопользовательских ролевиках с той же четко заданной разработчиками сюжетной линией. В этой ли предопределенности беда, в качестве графики или в почтенном возрасте «сюжетных» **RPG**, но дела у такого рода проектов идут не слишком весело. Все они хотели и были готовы принять на свои серверы многие тысячи любителей развлечений одновременно. Но... так и не приняли. А ведь кое-кто отпразднует в этом году уже не первую годовщину жизни в Сети.

В Профессиональной Игровой Лиге (PGL www.pgl.com) сезон Весна'99 ознаменуется традиционными турнирами по Quake II и Starcraft. Общая сумма призов составит 100,000 долларов, из них 40 тысяч будет потрачено на «материальные» подарки, а занявшие первое место получат по 10 тысяч «зеленых». Всего в годовом цикле PGL предусмотрено четыре сезона...

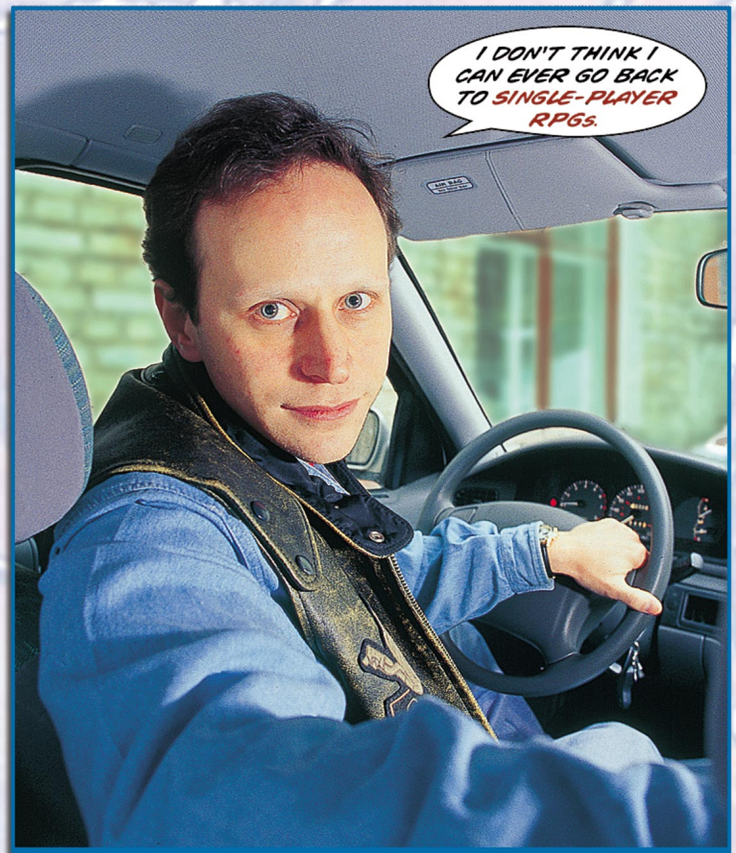
3D мир Everquest'а.

Вот, скажем, **Meridian 59** от **3DO** (**www.3do.com/meridian**) — один из старейших в династии. Увы, но, к большому огорчению поклонников этой игры, ничто не предвещает радикальных изменений. Ни в **gameplay**, ни в количестве участников. Предусмотрено лишь планомерное расширение игровой вселенной — новые квесты, территории и т.д. Даже стоимость в **2,49** доллара за день остается прежней. Как и схема оплаты — за три дня, проведенные в **Meridian**'е за деньги, остаток недели получаешь бесплатно. Таким образом, регулярно играя, можно почти уложиться в сумму, принятую повсеместно для мега-мультиплейеров — около **10** долларов в месяц, но даже и при такой «форсированной» стимуляции особым наплывом геймеров **3DO** похвастаться не может. Впрочем, сохраняется бесплатное ограниченное по времени тестирование, и правильность моих слов может проверить каждый.

Примерно так же обстоят делу у почтенного годами, но все еще живого **The Realm**'а от **Sierra FX** (**http://www.realmserver.com/**), отсчет его истории начался еще в **1996** году. В скромной летописи успехов этого проекта — чествование трехтысячного подписчика, переход с версии **2.0** на **3.0**, четырнадцатитысячный подписчик, снижение платы до **50** долларов в год (с тех пор это самый дешевый **RPG** мультиплейер в мире!), несколько рекламных акций... и, пожалуй, все. Кстати, прошлогодняя весенняя катастрофа **The Realm**'а случилась именно при апгрейде версий и повлекла за собой потерю игроками своих персонажей и всего нажитого скарба. Все это, конечно, не прошло для мультиплейера даром и отпугнуло многих настоящих и потенциальных клиентов.

FireTeam - нечто среднее между Team Fortress и RTS.

Популярный мультиплейер Kali (www.kali.net), известный со времен Doom и Doom 2, «поднялся» до версии 1.60. Добавлена поддержка NBA Live 99, Ancient Conquest, StarCraft V1.04 и Brood War, а также всех игр, использующих Direct Play и Descent3 Query Protocol...



Выписка из личного дела: «С.ДОЛИНСКИЙ. Год рождения: 1960. Геймер-стаж: 13 лет. Освоенные платформы: ZX Spectrum, PC, Internet. Мечта: Имитатор Fantasy-Реальности (С полным погружением!). Любимые игры: Шахматные программы, вплоть до Deep Blue. Последний фаворит: The 4-th Coming.»

Впрочем, конечно же, есть онлайновая бесплатная демо-версия (**http://www.realmserver.com/demo.html**), благодаря которой у **The Realm**'а может-таки прибавиться поклонников....

Совершенно иначе на фоне «сюжетно структурированных» конкурентов выглядит все еще «безалаберная», хотя и повзрослевшая **Ultima Online** (**Origin**). Аморфный мир и на втором году своего существования рапортует о новых успехах. **300** тысяч проданных копий (среди них — три в редакции...) и **100** тысяч подписчиков, «оставшихся в строю» (в редакции — только автор этих строк...), продолжают приносить **Origin** сотни тысяч долларов ежемесячно. В среднем половина «строевых ультимистов» играет ежедневно, проводя на землях Британии около **20** часов в неделю.

Открыты и новые серверы — в Японии и во всамделишной Британии, так что появился небольшой шанс избежать проблем с плохой связью. А с октября **98**-го территория Ультимы существенно расширилась — вышло дополнение **Ultima Online: The Second Age** (что немедленно принесло в копилку **Origin** еще **45** долларов сразу и по **7** долларов ежемесячно с каждой проданной копии).

Но не ждите от второй серии чего-то необычайного — это все та же Ультима, только на Потерянных Землях (**Lost Lands**). Есть там, конечно, и кое-что новое. В основном это монстры — полупауки, змеелюди и прочая нечисть, причем, почти все они куда более опасные соперники, чем были в Старой Британии. Что касается технологических новинок, то, прежде всего, это режим «большого окна», позволяющий удобно расположить основное окно и одновременно иметь наготове заклинания, умения и инвентарь (справедливо для разрешений дисплея **800x600** и более). И, конечно же, модифицированная система чата (в ее основе — **i-Chat**), позволяющая организовывать переговоры на основе «запароленных» комнат и предоставляющая связь с членами гильдий даже тогда, когда их нет в самой Ультиме. Все остальные «прелести» игры остались без изменений, включая **Pkiller**'ов, занудную систему оповещения о моральном состоянии персонажа и традиционную графику — «изометрию с возвышения» в режиме **640x480**...

Телепортер на Забытые Земли UO.

Второй век Ультимы - многовато монстров...

Что касается почти готового **EverQuest**'а от **989 Studio's** (ранее **Sony Interactive Studios America**), то его выход был таки задержан, несмотря на усилия сначала **250**, а затем и **1200** бета-тестеров (**http://www.everquest.com/**). Однако к февралю эта игра может уже появиться на полках магазинов. Поскольку этот продукт из тех, что не стоит пропускать, то кое-какие достоинства этого мультиплейера стоит упомянуть. Среди них ускоренная полигональная графика с изменяемой точкой обзора, контроль игроком возможности подвергнуться **Pkilling**'у (хочешь, — бейся, а нет — ставь иммунитет, и «адиос, **Pkiller**'ы!»...), связывание заклинаний и оружия (т.е. удар копья вызывает одновременное поражение молнией...), одиночные и групповые перемещения, пять континентов для исследования. Все остальное — примерно так же, как в старой доброй Ультиме.

К сожалению, в летаргии бета тестирования пребывает и супер долгожданный **Asheron's Call** от **Turbine Entertainment** (**http://www.turbinegames.com/asherons-call/**). Есть, конечно, небольшая надежда увидеть эту игру в этом году, что было бы совсем неплохо, поскольку многое в **Asheron's Call** выглядит просто замечательно. Давайте-ка вместе вспомним, о чем идет речь.

Вселенная **Asheron's Call** едина, заводить персонажей для каждого мира (т.е. сервера — как в Ультиме) не требуется. Достигнуто это динамическим перераспределением нагрузки по серверам, и потому миграция с одной машины на другую будет, по уверениям разработчиков, совершенно незаметна. Естественно, присутствует полигональная **3D** графика с поддержкой ускорителей.

Наконец-то, введена система «инфляции» магических заклинаний — чем больше народа знает новый **spell**, тем меньше его сила по сравнению с исходной. Как только данный вид магии становится общедоступным, его действенность падает до минимальной. Игрок может не только узнавать заклятья, но и творить их методом проб и ошибок. Именно такого трюка и не хватает в большинстве многопользовательских ролевиков...

Таким образом, можно предположить, что две или три приличных премьеры в жанре многопользовательских ролевиков в этом году нам гарантированы (о **The 4-th Coming** читайте следующий материал).

Впрочем, не одни только **mega-RPG** грозятся «цвести и пахнуть» на протяжении этого года. Наземные, подводные и, особенно, воздушные симуляторы боевых машин тоже ставят рекорды. **Novalogic** объявила об одном миллионе пользователей не так уж и давно запущенного

Михаил **НИКИТИН** a.k.a **RiPpEr** *(ripper@quake.ru)* :ЭКСПЕРТ

The Realm: рожденный из чата летать не можем!

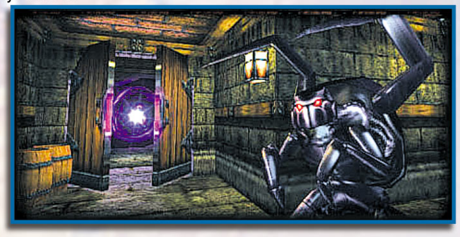
NovaWorld (там летают **F-16 Multirole Fighter, MiG 29 Fulcrum**, есть все растущая **Delta Force**). Чуть более скромные результаты у **Kesmai** с их **Air Warrior III** (**http://www.gamestorm.com**) или у **I-Magic Online** (**http://www.imagicon line.com/**) с **War Birds** и **Raider Wars**...

О многомиллионном помешательстве на почве **3D action**'ов и **RTS** и говорить не стоит, все и так на слуху. **Quake, Sin, Half Life, Unreal, Starcraft** — Сеть просто гудит от перенапряжения... Но этот список все удлиняется — недавно на полки магазинов лег и создававшийся в течение двух лет (!) **FireTeam** от **Multitude** (**http://www.fireteam.com**), представляющий собой нечто среднее между **Team Fortress** и кооперативной **RTS**.

Цена новой игрушки кусается — около **60** долларов, однако, помимо **CD** в набор входит и гарнитура (наушник плюс микрофон...) для голосовой связи в реальном времени. Разработчики полагают, что такая связь между игроками заметно выделит новинку и повысит интерес к **FireTeam** (неужели позабыт наш **Z.A.R.**, давным-давно имеющий такие функции?!), но, несмотря на веру в успех, ежемесячную плату в **10** долларов они на всякий случай отменили! И то верно, какие тут десять долларов, если продолжительность поединка в **FireTeam** ограничена всего **10** минутами...

Так что какой жанр ни возьми, а **Мультиплейер'99** обещает быть разнообразным, увлекательным и обильным — на любой вкус и кошелек. Надеюсь, вы не удивляетесь уверенности автора, ведь этот краткий обзор не охватил и десятой части многопользовательских игр, уже сейчас доступных для любителей сетевых баталий. Даже неполный список такого рода продуктов (например, на нашем сервере в разделе «Онлайн» **http://www.gameland.ru/magazine/ online.asp** или на **www.mpogd.com**) насчитывает более сотни названий. И платных, и бесплатных, так что серьезный вопрос у нас остался на самом деле только один: «Что выбрать, господа игроманы?» Обещаем, что «Онлайн» даст ответ, так что главное, чтобы деньги на подключение были, да «коннект» не подвел!

CU-Online



Asheron's Call - это круто! Но когда же, когда?!

Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)* :ЭКСПЕРТ

THE 4-TH COMING

Жанр: on-line RPG
Издатель/Разработчик: Vircom
Требования к компьютеру: Pentium 90, Windows 95/NT, 32Mb RAM, 1Mb video RAM
Интернет: http://www.the4thcoming.com

Таможня! Ну-ка, предъявите свой рюкзачок!

Какая такая пошлина за проезд? А палицей по голове?

...Одинокий рыцарь брел-шел по кладбищу, прикидывая, как бы истратить вознаграждение, полученное за выполнение очередного задания. От сладких грез о скором посещении трактира его оторвало деликатное покашливание из-за ближайшего склепа. Обернувшись, герой увидел зеленоватую, слегка смущенную морду зомби.

- Простите, сударь, Вы ведь рыцарь, верно? Вы к нам заглянули по делам или так, в склепе покопаться?

- Короче, нечисть, в чем дело? — взревел закованный в броню воин.

- Да я так... просто уточнить хотел. А то давеча волшебник забрел... Уж очень был невкусный, да еще огненными шарами швырялся... — Голова зомби легко повернулась на 180 градусов. — Братцы! Поступило аппетитное, консервированное мясцо! — Костлявая лапа ожившего мертвеца царапнула сталь рыцарских доспехов. А на пирушку из-под земли, гремя костями, выбирались все новые и новые монстры...

Подобные истории в мире **The 4-th Coming** — явление повсеместное. Ведь и на эту разнесчастную игровую вселенную, как, впрочем, повелось во всех ролевых играх, обрушилась беда в лице разнообразных негодяев, от вурдалаков, мертвецов и прочей нечисти до черных магов.

Тайные будни мясокомбината.

Крутые разборки на местном кладбище.

Предыстория событий весьма банальна — жили-были эльфы, но их потеснили гномы, тех, в свою очередь, поприжали люди. Затем дошло дело и до самих людей. Правда, конкурентом оказалась не новая раса, а некие «силы тьмы».

А вот цель игры на сей раз не в спасении мира. Создатели **The 4-th Coming** предоставили скорее среду виртуального обитания и, соответственно, две возможные линии игры. Можно просто совершенствовать героя, делая его самым-самым (мощным, богатым и т.п.) или следовать одной из многочисленных сюжетных линий, которые обещают быть бесконечными, пересекаясь и развиваясь параллельно.

Включите третий микрофон.

Внешне игра сморится вполне достойно и оправдывает затраченное на ее загрузку (в сумме — 40 мегабайт!) время. Красивые, неплохо прорисованные псевдо трехмерные объекты и ландшафты, смена дня и ночи, неплохой звук, удобное управление... но в подсознании постоянно сидит мысль, что где-то уже все это было...

Что ж, коль новации не бросаются в глаза, давайте-ка рассмотрим **The 4-th Coming** под увеличительным стеклом.

Как заведено во всех ролевых играх, покорение мира **The 4-th Coming** начинается с генерации героя. Система базовых характеристик не отличается оригинальностью — Сила (Strength), Выносливость (Endurance), Ловкость (Agility), Удачливость (Luck), Мудрость (Wisdom), Сила воли (Willpower) и Интеллект (Intellect). Приятно, что класс героя жестко не определяет его специализацию, а лишь задает базовые характеристики. Таким образом, никто не мешает воспитать из святоши-монаха лихого рубаку-рыцаря (!).

Установки параметров, легко доступные однократным нажатием ESC, позволяют подстроить игровую среду так, чтобы и в критические дни чувствовать себя комфортно — можно выбрать желаемую яркость изображения и наиболее приятную звуковую гамму. Но самое полезное — включение/выключение режима прозрачности, аналогичного Diablo.

Управление также не вызывает нареканий — классическое сочетание мышиной «возни», которое полностью дублируется с клавиатуры.

Общение с другими игроками не отягощено излишествами (вспомните целых пять режимов беседы в The Odyssey Online Classic — *СИ №35*). Если набрать текст, он сразу появляется в небольшом окошечке над головой героя. Для того чтобы эти слова услышали все бойцы, гуляющие в игровом мире, достаточно начать фразу с двоеточия. Только не нужно говорить гадостей — в игре есть несколько операторов, имеющих право применить к хаму санкции, вплоть до стирания с лица земли... в смысле из файла регистрации на сервере.

Система магии в мире **The 4-th Coming** вполне добротна, хотя и не таит в себе ничего неординарного. Маги, а также герои с достаточно высокими значениями Интеллекта и Мудрости могут научиться различным заклятьям у кое-кого из NPC. При этом некоторые заклятья могут быть освоены лишь при определенных значениях уровня героя. Кроме того, иногда требуется наличие в магической книге (вызывается по CTRL+P) определенных заклинаний, без которых невозможно получить новое.

Стоит отметить удобную возможность мгновенно «запоминать заклинание» (двойной клик левой кнопкой мышки), после чего его можно немедленно использовать, нажимая горячую клавишу (F3).

Было бы странно, если бы, в целях получения денежек и опыта, не пришлось бы активно истреблять местное монстронаселение. Процесс «избиения монстриков» не сильно отличается от других игр — тыкай себе курсором мышки в неугодного чудика. Правда, есть один нехилый нюанс — при этом можно оставаться на месте, а не преследовать врага — достаточно в момент удара держать нажатым Shift. Эта мелочь оказывается весьма важной в сражениях с большим числом противников, ибо позволяет персонажу оставаться в удобной позиции (для отступления, гм-гм...).

Если возникло неодолимое желание устроить головомойку другому герою или NPC, в режим боя приходится переключаться вручную (комбинация Ctrl+C). Но стоит помнить, что, по определению, все NPC — существа миролюбивые и сами первые не нападут. Кстати, NPC в игре не особо «интеллектуальны». Хотя, выполнив после общения с NPC несколько квестов, можно рассчитывать в новой беседе получить значительно больше информации.

В игре также реализована система специальных навыков (например, Dodge Skill, Attack Skill, Stun Blow Skill и т. п.), аналогичная Fallout. Они весьма помогают в борьбе за выживание. Использование их тоже просто — выбор навыка (CTRL+K) и — применение его на противнике (USE).

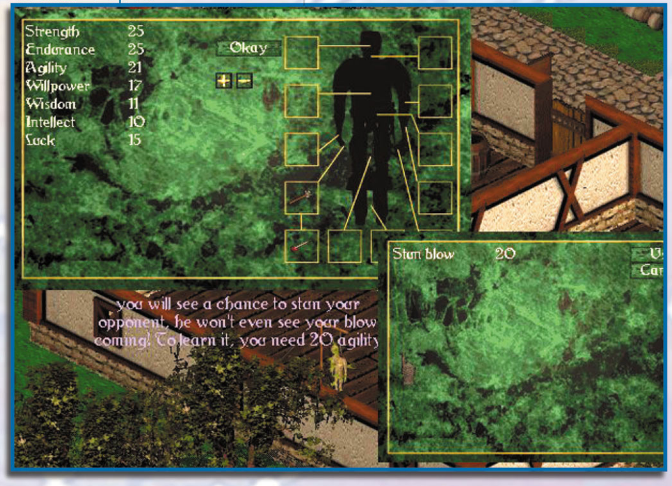
Что касается гильдий и кланов, то никого фор-

ДОСТОИНСТВА
сбалансированность, удобство управления
НЕДОСТАТКИ
отсутствие новизны
РЕЗЮМЕ
добротная поделка, способная развлечь, но не завлечь Альтернатива: Ultima On-line, Lineage

7.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Так вот ты какой, новый герой.



Не понял, а грибы-то где?

THE 4-TH COMING

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*

Как все запущено... Дворника, видимо, съели.

мального механизма их регистрации в **The 4-th Coming** пока нет, что, впрочем, не мешает их существованию и весьма активной деятельности.

Как видите, ничего неординарного даже при пристальном рассмотрении в этой игре найти не удалось. Однако поиграть-то в нее можно с удовольствием, тем более она тестируется в бета-режиме, а значит доступ, в отличие от той же Ultima on-line, бесплатен для всех желающих!

Перед тем, как взять в руки меч и покорить мир **The 4-th Coming**, нелишни будут несколько советов от бывалых ветеранов. Не бойтесь, нотаций о том, как хорошо быть хорошим и плохо быть плохим, не будет. Всего пара медяков в копилку выживания. Итак.

Вернуть растраченное в сражениях здоровье, хотя, как правило, не бескорыстно, помогут священники (к примеру, парочка святых отцов обитает в подземелье в храме LightHaven, севернее того места, в котором игрок появляется в этом мире).

Походные аптечки — пузырьки с «живой» водой (использовать их можно не только кликая мышкой, но и нажимая F2) можно приобрести в магазинчике милашки Fali, недалеко от храма.

Денежек не хватает? Не беда, собранные из сундуков и с тел врагов ценности можно продать в магазине, заработав несколько монет.

Вот только, пока герой не достигнет восьмого уровня, ему не стоит высовывать свой нос за ворота первого города. Пусть сначала поднакачается на «хлюпиках» в местном подземелье, а затем — в склепе на кладбище, в западной части города. Кстати, гуляя по кладбищу, опасайтесь грабителя могил Tomb Raider (привет Ларе Крофт!..). А в пещеру на юге кладбища, явно служащую клубом для местной нечисти, вообще лучше в одиночку не соваться.

Взойдя на новый уровень в развитии персонажа, не забывайте навещать тренера, который может научить новым и развить старые навыки. Ведь если в заплечном мешке или прайс-листе магазина оружие окрашено в красный цвет — значит, герой еще слишком слаб для его использования!

...Зомби задумчиво ковырял в зубах рыцарской шпорой, взирая на новую фигуру героя, шагнувшую на кладбище, и размышляя о перспективах на обед. Ну откуда бедное порождение компьютера могло знать, что у визитера был двадцатый уровень...

Оп-с... уже — двадцать первый.

CU-Online

ГЛАВНЫЙ ВИРУСОЛОГ: Михаил **НИКИТИН** a.k.a **RiPpEr** *(ripper@quake.ru)*

REMOTE EXPLORER: очередная подножка WINDOWS NT

Network Associates (**NAI**) сообщила о свежем вирусе, ориентированном на **NT**. Получивший название **Remote Explorer**, вирус был обнаружен **17** декабря во время атаки внутренней сети **MCI/WorldCom**. В настоящее время, по словам представителя **NAI** (**http://www.nai.com/**), известно о заражении, по крайней мере, **10** сайтов и нескольких тысяч серверов и рабочих станций. При заражении вирус копируется в **system32/drivers** и устанавливает себя как службу «**Remote Explorer**», после чего начинает распространение на другие машины (работает это только на **NT** с подключенными пользователями, имеющими права администратора домена). В процессе работы **Remote Explorer**, помимо заражения исполняемых файлов, шифрует выбранные случайным образом текстовые файлы. Причем в период с **15:00** субботы до **6:00** воскресенья эта деятельность ускоряется — такой распорядок ориентирован на фирму **Network Associates** — в это время в ней меньше всего обслуживающего персонала.

Хорошее у кого-то было Рождество....

NAI распространяет обновления для своих антивирусов, позволяющие обнаружить вирус и вылечить машину, загружающуюся с **FAT**-раздела. В случае же загрузки с **NTFS** рекомендуется изолировать систему до тех пор, пока не будет готова **NT**-версия, а если очень хочется поработать — переформатировать диск и восстановиться с резервных копий.

Ключевой момент во всей этой истории таков — для распространения вируса по сети на машину с запущенной службой **Remote Explorer** должен зайти администратор домена, да и для установки службы требуются администраторские права. Выводы делайте сами.

Одно из первых известий об этом пришло по листу рассылки **NTools**, **NTBugTraq** спохватился намного позже, но к этому времени уже появилась и дополнительная информация, полученная модератором **NTBugTraq** из источника внутри **MCI/WorldCom**. Согласно этим сведениям, **Remote Explorer**, скорее, попадает в категорию троянцев, поскольку исчезает после перезагрузки, и для заражения необходимо запустить его вручную. Реально было обнаружено около **20** зараженных систем из примерно **7000** машин **MCI/WorldCom** (вот, кстати, и корни сообщения о нескольких тысячах зараженных систем). В общем, сведения противоречивые, но, похоже, пока тревога была не то что бы ложной, но, как бы это помягче сказать, чрезмерно раздутой производителями антивирусного ПО, которые на этом, по традиции, и выиграли больше всех.

CU-Online

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ: Виктор **БЫСТРОВ** *(victor@quake2.ru)*

Анатомичка ОНЛАЙНА

ПОЛНАЯ И ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ QUAKE II И ЕМУ ПОДОБНЫХ

Часть 1

Возможно, в этом году мы попрощаемся со вторым Quake'ом, ведь на горизонте уже маячит третья версия легенды... А может, QII нас так никогда и не покинет, ведь вернулся же в очередной раз, казалось бы, напрочь позабытый DOOM, да еще в новом облике франтоватого и помолодевшего GL_DOOM'а!

*Так что в 99-ом мы еще поиграем в **QII**, это точно. И, кстати, с большим удовольствием и профессионализмом, поскольку «Анатомичка» продолжает знакомить читателей со всевозможными способами тотального контроля над любимыми играми. Между прочим, сегодняшнюю «Полную и окончательную конфигурацию...», продолжающую серию публикаций о тонком препарировании **Quake II**, можно без особых угрызений совести назвать «уникальным», не имеющим аналогов на русском или английском языках пособием, позволяющим выжать из **QII** (и игр на его движке) буквально все — от кристально чистого звука до самого последнего FPS!*

*Да, есть **3D Fingers' Quake II Guide**, но он не содержит такого количества информации. Есть многочисленные описания консольных команд, но все изложено сухо и без комментариев. Так что именно комплексный подход, живость изложения и глубокое знание предмета позволили эксперту «Анатомички» Виктору Быстрову создать полезное и актуальное руководство для всех и, особенно начинающих квейкеров. Тем более что прощание с **QII** на этом не заканчивается, в следующих выпусках «Анатомички» его вивисекция будет продолжена. Вот что значится в планах: игра по Интернет — еще быстрее; управление — быстро и очень удобно; свои звуки, курсоры и другие элементы **QII**; консоль — едем дальше (интересные приемы и решения). И еще много приколов и сюрпризов, так что, заполучив свежий номер «Страны Игр», поторопитесь залезть в «Анатомичку» Онлайна!*

Сергей Долинский

В прошлых выпусках мы говорили об утилитах, программах и модификациях для **Quake II**, теперь пришло время сделать шаг вперед и перейти к глобальной настройке этой игры «под себя». Тем более что **Quake II** — это не просто игра, а настоящая операционная система, в которой все можно настроить и изменить. Хотя такое сравнение не совсем корректно, но, думаю, что по гибкости **QII** превосходит Windows, несмотря на то, что Windows и **QII** разрабатывались для разных целей. Но не будем отвлекаться и перейдем непосредственно к описанию консоли **QII**.

«Что такое консоль?» — удивленно спросят те, кто недавно познакомились с **QII**. Консоль — это командная строка, которая присутствует не только в **Quake II**, но и в большинстве серьезных 3D Action'ах (сейчас уже невозможно представить этот жанр без консоли). Опытный геймер просто скажет: «Как? Нет консоли? Ну и к чертям эту игру, пусть продолжает пылиться на полке магазина». А я скажу больше: нет консоли, нет полноценного доступа к настройке, нет будущего у этой игры, тем более в multiplayer'е. Хочу заметить, что команды, о которых я сегодня рассказываю, могут работать в играх, сделанных на движке **Q/QII** (**SiN, Half-Life, Hexen II, Heretic II, GLQuake/Quake**). А SiN вообще полностью (с небольшими доработками и добавлениями) на движке **Quake II**, так что можно сказать — эта статья и про него тоже...

Перед началом препарирования **QII**, рекомендую обновить вашу версию игры (см. в «подвале» к этому материалу) и выполнить нижеследующие рекомендации.

Обзаведитесь последними драйверами для Voodoo 1/2, которые можно скачать с официальной страницы 3Dfx: **http://www.3dfx.com**. Конкретно обладателям V2 имеет смысл взять готовый конфигурационный файл у меня: **http://victor.quake2.ru/files/v2/BestV2.zip**. Последний 3Dfx OpenGL Mini-Driver (для всех игр на базе OpenGL) найдется тут: **http://www.voodooextreme.com/3Fingers/files/miniinst.exe**.

Установите в панели управления Windows 16 битный цвет, в противном случае можно получить кучу проблем с запуском **Quake II**. Например, при установленном 24 битном цвете возможна ошибка: «video mode not available or wgl create connect failed».

Установите утилиту Pak Explorer, которая поможет вскрывать и редактировать pak архивы **Quake II**. Напомню, что как раз в них-то и хранятся основные файлы игры. Скачать можно с **ftp.cdrom.com/.4/idgames2/utils/bsp_pak_tools/pakexplr.zip**.

Замечание №1: настраивать **Quake II** можно и без установки вышеперечисленных пунктов, но с ними и надежнее, и быстрее, а самое главное — комфортнее.

Виктор **БЫСТРОВ** *(victor@quake2.ru)*
:ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ

Замечание №2: Unix версии **Quake II**; исходники для потенциальных программистов модификаций и другие официальные файлы от ID Software вы всегда сможете найти на **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/**.

Консольные команды

Консоль, как вы уже, наверное, знаете, вызывается кнопкой ~ (тильда, расположена справа от единички и выше tab). В последние версии **Quake II** включена возможность автоматически дописывать консольные команды, например, вводите dis и, нажав Tab, получаете уже набранную команду disconnect. Если лень каждый раз при запуске набирать одни и те же команды, то создайте файл autoexec.cfg (для этого в Windows можно использовать Notepad) и пропишите их в нем. После создания файла его надо поместить и в каталог quake2/baseq2/, и в каталоги модификаций, в которых вы хотите использовать эти команды, например, в quake2/crbot, qauke2/eraser и т.д. Так же можно создать конфигурационные файлы, которые не будут грузиться автоматически, например, для ваших друзей. Чтобы их загрузить, надо набрать в консоли: exec имя файла.cfg, например: exec jungle.cfg. Еще конфигурационные файлы используются для хранения макросов, но об этом ниже.

Замечание №3: при занесении команд в .cfg файлы используйте перед каждой префикс set, например: set fov 120.

Часто используемые команды консоли

bind — самая важная команда, через нее строится все управление в игре. Пример использования: bind mouse2 «use Rocket Launcher», где mouse2 — вторая кнопка мыши. Советую изучить свой конфигурационный файл по умолчанию (quake2/baseq2/config.cfg) для детального понимания построения и использования команд консоли. Для тех, кто привык к излишествам Windows, которые делают за вас все, но при этом что-то забывают или путают, тоже есть выход — программа The Binder (**ftp://ftp.gamesnet.ru/pub/quake/quake2/utils/Binder_Full.zip**). Она заметно упростит процесс настройки управления и при этом будет давать полезные намеки и информацию об уже занятых клавишах. После завершения настройки следует выбрать в меню create **Quake II** config files, после чего в консоли набрать: exec binder.cfg, получив тем самым желаемый результат.

game <название мода> — после скачки и распаковки модификации настоятельно рекомендую прочесть ее readme.txt, после чего с чистой совестью и знанием всех нюансов смело набирайте в консоли запускную команду, например: game eraser.

use — используется в скриптах (alias, о которых пойдет речь в следующих частях статьи) и в команде bind, например: bind 9 «use Railgun».

skin — модель игрока и одежду для нее можно задать прямо из консоли, например: skin male/viper.

name — аналогичная ситуация и с именем.

record — начать запись демки (подробнее о демках рассказано в 32 номере).

stop — остановить запись демки.

demomap <имя файла> — просмотреть уже записанную демку (для того чтобы просмотреть демку, записанную, например, в crbot — надо сначала запустить таковой). Напоминаю, что демки надо распаковывать в каталог quake2/baseq2/demos/.

connect — используется для соединения с сервером, например: connect 194.0.0.0:27911, где 27911 — порт сервера (по умолчанию порт сервера в **Quake II** 27910).

reconnect — используется для того, чтобы переподсоединиться к серверу (на компьютерном сленге — «переконнектиться»), на практике эта команда применяется для того, чтобы избавиться от минусов в количестве ваших фрагов, например, вы пару раз упали в лаву или неосторожно использовали ракетницу, тем самым получив счет -4. Или для того, чтобы выйти из безнадежного лага (тормоз в игре, который не позволяет двигаться, случается из-за перегрузки каналов в Интернете или по вине наших АТС, что гораздо чаще)

Редактируем изображение на экране

fov (по умолчанию 90) — объем видимого изображения, при увеличении которого можно видеть большую часть карты, но и объекты тогда будут, соответственно, мельче. Большинство профессиональных игроков используют вариант по умолчанию, а лично я, по старой привычке, — 120.

gl_swapinterval (по умолчанию 1) — задержка между изменением кадров в буфере, для пользователей ускорителей на Voodoo 2 рекомендую оставить включенным.

Замечание №4: команды с префиксом gl работают только в ускоренном видео режиме OpenGL (Voodoo 1/2, Riva 128/TNT, Banshee, i740 и другие ускорители поддерживают данный режим).

gl_triplebuffer (по умолчанию 0) — включение/выключение функции triple buffering в OpenGl позволяет увеличить производительность при использовании ускорителей на Voodoo 2, так что если вы счастливый обладатель данного чуда, — смело включайте эту команду (gl_triplebuffer 1).

Замечание №5: обязательно установите в настройках Voodoo 2 галочку напротив force triple color buffering for glide apps — это будет способствовать более быстрой работе QII. При желании еще немного повысить качество картинки можно отметить force mipmap dithering for glide apps, но это приведет к потере FPS, да и результат может того не стоить.

cl_gun (по умолчанию 1) — используется для изменения позиции своего оружия на экране, при установке значения 0 оружие вообще не видно, тем самым, получается прирост в производительности.

cl_particles (по умолчанию 1) — красивые частицы, окружающие выстрелы из оружия, — если их отключить, то можно получить реальный прирост производительности. Некоторые профессиональные игроки отключают их для того, чтобы они не мешали проведению матча, но, к сожалению, при этом совсем не видно выстрелов из RailGun'а.

gl_dynamic (по умолчанию 1) — динамическое освещение в игре, при отключении которого Quake II работает быстрее.

gl_shadows (по умолчанию 0) — при включении данной функции видны тени от каждого предмета в игре, тем самым заметно уменьшается производительность. Впрочем, если компьютер действительно мощный, то измените значение на 1.

vid_gamma (по умолчанию 1) — основная переменная яркости, которая используется в Video меню Quake II; значение 1.3 — минимальная яркость, 0.5 — максимальная.

gl_ext_palettedtexture (по умолчанию 1) — значение 1 позволит использовать 8-битные текстуры, тем самым заметно повышая производительность и незначительно снижая качество картинки. Настоятельно рекомендуется для multiplayer игр. 0 — соответственно, повысит качество.

intensity (по умолчанию 2.0) — яркость картинки в режиме OpenGL, повышение значения помогает осветить темные участки игры.

gl_modulate (по умолчанию 1.0) — параметр яркости текстур при действии динамического освещения также помогает в повышении яркости картинки.

gl_playermip (по умолчанию 0.0) — параметр качества облика игрока — при повышении этого значения увеличивается производительность.

gl_picmip (по умолчанию 0.0) — общее качество текстур в игре, для того чтобы картинка была наиболее качественной, надо оставить значение этой переменной неизменным. При увеличении значения вы получите прирост производительности.

gl_bitdepth (по умолчанию 0) — установка значения этого параметра на «1» поможет некоторым пользователям избежать проблем при использовании палитры с глубиной цвета более 16 бит в Windows.

gl_ztrick (по умолчанию 0) — очистка z-buffer-'а между сменой кадров, включение данного параметра позволит повысить производительность, но при использовании акселератора на чипе не от 3Dfx могут появиться мерцания текстур.

gl_flashblend (по умолчанию 0) — при включении этого параметра световые эффекты будут преобразовываться в неуклюжий световой шар, но, тем самым, повысив производительность.

gl_polyblend (по умолчанию 1) — при отключении этого параметра вам не будут мешать всплески света перед глазами, когда вы берете какой-либо предмет или в вас попадают, так что это не только повысит производительность, но еще и сделает игру более удобной.

gl_texturemode (по умолчанию GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST) — режимы вывода и обработки текстур:

GL_NEAREST — наиболее «легкий» режим, очень похож на software рендеринг.

GL_LINEAR — еще один «легкий» режим, но уже с большим количеством эффектов.

GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST — для пользователей на чипе 3Dfx Voodoo 1 рекомендую оставить этот режим.

GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR — а этот режим прекрасно подойдет для пользователей ускорителей на чипе 3Dfx Voodoo 2.

cl_noskins (по умолчанию 0) — при изменении значения переменной на 1 пользовательские скины (одежда для моделей игроков) не будут видны, вместо них вы увидите нормальные скины от ID Software, тем самым разгрузится текстурная память вашего акселератора или видео карты, т.к. некоторые создатели скинов делают их уж слишком большими и красивыми. Ну, а в multiplayer'е нам нужны скорость и плавность в обработке графики, а не излишние красоты. Значение 2 позволит видеть только те скины, которые находятся у вас в каталоге quake2\baseq2\players\, запрещая при этом скачку посторонних скинов с игрового сервера.

gl_round_down (по умолчанию 1) — по умолчанию размеры текстур, которые не кратны степени числа 2, будут округляться до ближайшей степени двойки вниз, чтобы исправно работать под OpenGL. При установке значения этого параметра на 0 размеры текстур будут округляться вверх до ближайшей степени двойки. Это повлияет, в основном, на текстуры монстров, а также на предметы (оружие, патроны), которые будут выглядеть более резко, однако, скорость работы при этом несколько снижается.

gl_cull (по умолчанию 1) — данная функция осуществляет удаление из памяти объектов, которые по тем или иным причинам не попадают в «кадр», освобождая, таким образом, ОЗУ. Как видите, по умолчанию она включена, но эстеты с мощными компьютерами могут незаметно улучшить качество картинки, переключив значение в 0.

vid_restart — команда позволяет переинициализировать видеосистему, приведя в действие те видео команды, которые в ней нуждаются, например, intensity.

gl_finish (по умолчанию 0) — включение (1) данной переменной позволит решить проблемы с дефектами изображения при выводе на экран, запустив синхронизацию кадров. С чипами от 3Dfx подобных проблем возникать не должно, так что их обладателям рекомендую оставить значение команды «по умолчанию» (команда соответствует опции «sync every frame» в Video меню Quake II).

cl_lights (по умолчанию 1) — этот параметр переключает динамическое освещение. В принципе он выполняет те же функции, что и параметр gl_dynamic, но, кроме того, он отключает динамическое освещение от выстрелов (своих и противника). Если использовать cl_lights 0, вы немного выиграете по сравнению с gl_dynamic 0, поскольку выстрелы дают совсем немного динамического освещения. В общем, gl_dynamic 0 отключает весь динамический свет, кроме вспышек от выстрелов. cl_lights 0 отключает динамический свет полностью, включая вспышки от выстрелов. В принципе если использовать эти параметры, то лучше установить gl_dynamic 0, поскольку по вспышкам можно определить местоположение противника.

vid_fullscreen (по умолчанию 0) — при значении 0 игра будет переключаться из полноэкранного режима в окно (точно такой же эффект, как и выбор «NO» опции «Fullscreen» в настройке видео параметров Quake2). У некоторых пользователей возникают проблемы с «обрезанными» сообщениями, когда они играют в окне. Если вы тоже испытываете подобные проблемы, установите значение этого параметра на 1 или выберите «YES» в опции «Fullscreen» в настройке видео параметров Quake2. А использование оконного режима 0 полезно лишь на некоторых системах, где возникает сбой разрешения рабочего стола Windows или размера иконок после завершения игры под 3DFX.

gl_allow_software (по умолчанию 0) — если ускорителя у вас нет, но компьютер — достаточно мощный, то можете попробовать запустить эмуляцию OpenGL на программном уровне.

crosshair (по умолчанию 1) — значение 0 позволит вам убрать прицел с экрана, а 1-4 — поменять его внешний вид (о том, как добавлять свои курсоры или менять стандартные, читайте в следующих выпусках «Анатомички»).

viewsize (по умолчанию 100) — собственно размер видимого изображения, который можно менять клавишами +/-. Ну, а если мы идем к другу или в клуб со своим конфигурационным файлом? Что же, делать пару лишних нажатий на клавиатуру? Конечно, нет, так что добавляйте viewsize <свой любимый размер> в свой файл, например: viewsize 80. Хочу заметить, что дело тут не только в том, что при меньшем экране возрастут FPS, а в том, что это дело привычки, и некоторые квакеры даже на P2-450 используют размеры меньше стандартного. Попробуйте, может и вам придется по душе.

cl_stereo (по умолчанию 0) — значение 1 активизирует стереоскопический вывод изображения на экран, после чего можно смело надевать 3D очки.

sw_drawflat (по умолчанию 0) — эта функция отключает все текстуры в Software режиме (без ускорителя), ну, а так как этот режим нормально идет только на компьютерах мощнее 233/64, то советую попробовать ускорить вашу «неускоренную» ускорителем версию.

Замечание №6: полное отключение текстур в режиме OpenGL легче всего сделать

Обновите свою версию Quake II до 3.20:

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-3.20-x86-full.exe — полная версия 3.20 для обновления версий 3.05 — 3-10.

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-3.20-x86.exe — не полная версия 3.20 для обновления версий 3.12 — 3.20 beta.

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-3.20-x86-full-ctf.exe — полная версия 3.20 для обновления версий 3.05 — 3-10, включает в себя CTF.

Чем отличается 3.20 от 3.19?

- Исправлена проблема превышения объема пакетов сервером, приводящая к выбросу клиента с сервера.
- Исправлена ошибка, из-за которой игрок после телепортирования появлялся вниз или вверх головой, имеется в виду направление его взгляда.
- Немного изменены действия функциональных клавиш, так, например, при нажатии клавиши F7 вы сможете повышать скорость проигрывания demo файлов (записи игр). Это сделано посредством команды timedemo, которая выжимает из вашего компьютера максимально возможную скорость. А клавиши F1-F12 теперь работают при просмотре demo файлов, тем самым появилась возможность снять скриншот (F12) и т.д.
- Исправлена неверная структура архива 3.19, из-за которой могли возникнуть проблемы с обновлением Quake II Mission Pack'ов.
- Добавлены модели видимого орудия для Ion Ripper и Phalanx из Quake II Mission Pack №1: Reckoning.
- Исправлены многочисленные неточности и ошибки Quake II Mission Pack №2: Ground Zero.
- Случайно появляющаяся ошибка D_SCAlloc: bad cache width 16384 в software рендеринге игры.
- Исправлена ошибка с моделями игрока, которая, при определенных обстоятельствах, могла заметно снизить скорость игры по Интернету.
- Выстрелы из Railgun'а проходят теперь через gibs (кусочки останков игрока).
- Новая переменная для сервера needpass, позволяет server browser утилитам (gamespy, ping tool и т.д.) узнать, нужен ли пароль для входа на сервер или нет.
- Игроки, соединяющиеся с сервером во время смены на нем карты или другой задержки, автоматически переходят в режим ожидания.
- У переменной logfile появились новые возможности ведения лога, о которых можно прочитать в readme.txt 3.20.

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ: Виктор **БЫСТРОВ** *(victor@quake2.ru)*

с помощью скриптов, о которых пойдет речь в следующих выпусках «Анатомички».

Звук

snd_restart — переинициализация звуковой системы Quake II приводит в действие те команды настройки звука, которые без нее не будут работать.

set s_khz (по умолчанию 11) — 11 Khz звук не очень реален и скорее противен, так что если у вашего железа есть запас прочности, то обязательно поставьте 22 Khz — звук станет глубоким и очень качественным, хотя это приведет к потере 2-3 FPS. А если много памяти, то советую поставить переменную s_loadas8bit в значение 0, что позволит грузить весь звук в cache, тем самым добьемся более качественного звука.

s_mixahead (по умолчанию 0.2) — задержка при смешении звуков (mix), советую поставить это значение в 0.14 для более детального восприятия ситуации, ну, а если возникнут какие-либо проблемы, то верните в 0.2.

s_primary (по умолчанию 0) — переключение на 1 позволит использовать основной буфер DirectSound, тем самым повысив качество звука. Совместимость со всем железом не гарантируется, так что проблемы решатся возращением переменной в 0.

s_wavonly (по умолчанию 0) — во избежание разного рода проблем со звуком пользователи Windows NT должны поставить данную переменную в значение 1.

cd_nocd (по умолчанию 1) — если вам надоела CD музыка, то смело ставьте 1, тем более в multiplayer она уж точно ни к чему.

s_initsound (по умолчанию 1) — значение 0 позволит полностью убрать звук, хотя бы для того, чтобы сделать тест на видео производительность (benchmark) в **Quake II** без выделения ресурсов под звук.

s_volume (по умолчанию 0.7) — громкость звука.

s_show (по умолчанию 0) — значение 1 позволит увидеть названия проигрываемых звуков в данный момент.

Замечание №7: многие файлы, перечисленные в тексте, найдутся и на компакт-диске журнала.

Заключение

Вот мы и рассмотрели команды для настройки изображения и звука в **Quake II**. Новички узнали много полезного и после детального изучения этого материала уже не имеют права называться таковыми. Уверен, что и опытные игроки, тоже почерпнули кое-что полезное.

А если какие-либо вопросы по ультра детальной настройке игры все-таки возникли, например, как изменить размер крупинки, отлетающей при выстреле из Rocket Launcher, то напишите мне — отвечу. Можно писать и в тех случаях, когда надо подстроить конкретное железо под **Quake II**, сами понимаете, что я не мог отнимать ценные страницы **СИ** под описание конкретных настроек i740, Riva TNT, Banshee и т.д.

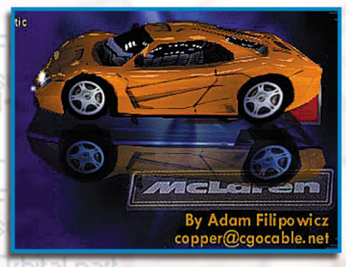
P.S. Отдельное спасибо [DF] DaeMoN'у и [777]-JUNGLE'у за тестирование команд на разных компьютерах.

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Антон **ЛЫМАРЕВ** a.k.a **Rosco McQueen** *(orandrew@cityline.ru, ICQ 16221683)*

NEED FOR SPEED III: примочки и автопарк

На сайте http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/ можно раздобыть новые экипажи. Кое-какие из них попали на наши скриншоты, а всего их несколько десятков! И все очень разные, на любой вкус! Даже BatMobil есть. Ну, что ж, остается ждать «Запорожца» или «Лады»... (Большая часть программ и автомобилей лежит на демо-диске)



В чем главное отличие игрового процесса Need for Speed III на Playstation и на PC?

Да в том, что на Playstation ты купил диск и сиди, радуйся тому, чем жадные разработчики решили поделиться.

А с компьютером дело обстоит чуточку иначе... Я не буду говорить о больших технических возможностях, а лишь скажу, что, в отличие от приставок, на компьютере при помощи Интернет можно постоянно обновлять игру, использовать какие-то новые «примочки»...

«И что же новое можно ввести в такой весомый хит, как **Need for Speed III**?» — сразу возникает вопрос. Конечно же — автомобили. Дада, потирайте руки, заядлые «держатели» виртуальных баранок. Интернет просто заполонила тьма дополнительных авто. А цель «Анатомички», как всегда, навести геймера на все самое лакомое...

Начнем с полезных программ, позволяющих модифицировать игру в соответствии со своим вкусом.

NFS3 Car Editor от EA

И ежику ясно, что машины сами по себе появляться не могут. Их кто-то или что-то производит. Хороший геймер не будет довольствоваться машинами, которые разбросаны по необьятным просторам Сети. Правильный геймер будет **САМ** делать эти машины.

Вы считаете — это невозможно? Отнюдь! EA специально выпустила редактор машин. Он может находиться либо на самом диске с игрой в директории **.../Gamedata/Carmodel/Cartool.zip**, либо ищите его в Интернет по адресу **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/Cartool.zip**.

Сам редактор очень прост в освоении. В нем выбирается цвет машины, размер деталей, надписи на кузове и т.п.

Особо пикантно соревноваться, когда на борту вашей Lamborghini написано «Не забуду мать родную!».

VIV Extract/Builder 1.0

.viv — это один из форматов дополнительных автомобилей. Соответственно, эта примочка позволяет раскрывать .viv-файлы и редактировать машины. Примерно так же, как Car Editor. Ищите ее на **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/csmviv10.zip**.

VIV Wizard

Супер программка! Самый удобный «открыватель» .viv файлов на данный момент. Интерфейс — само совершенство! Освоение простое до убожества! При помощи этой «проги» вы можете открывать любую текстуру, логотипы машин, менять их данные, текст и т.п. Графические файлы в формате .tga можно переделать в файлы с расширением .bmp. Также можно открыть такие форматы, как .fsh, .qfs... Достоинств — куча!

Адрес: **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/vivwiz04.zip**.

Fast Cops

Эта примочка кому-то понравится, а кому-то нет...

Вас не устраивают NFS'овские ГАИ'шники? Ну, что ж, этот файл помогает нам прибавить скорость полиции. Вот только ума почему-то никто прибавить не желает... Поживем — увидим!

Адрес: **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/fastcops.zip**.

Fedata Editior

С созданием машин не все так просто, как кажется. Ведь машину нужно не только создать, но и внедрить в саму игру.

В этом поможет утилита под названием Fedata Editior. Она позволяет вставлять машины в меню игры. А найдете ее по адресу: **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/FedataEditior.ZIP**.

Serial Number

Еще одна программка, устраняющая баги. Возможно, что при внедрении машины в игру, возникнет проблема с серийным номером игры. Устраним проблему с небывалой легкостью, посетив этот адрес: **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/serial.zip**.

NFS3 Europe Version

А это текстовый файл и, кстати, о-очень полезный! В нем рассказано, как загружать дополнительные автомобили в ЕВРОПЕЙСКУЮ версию игры. Вот видите, проблемы могут подстерегать где угодно... **http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/NFS3EURO.txt**

NFS3 Weather Hack

Помните свет фар на ночной трассе? Красиво, не правда ли? А самому делать погоду не хочется?

Ну, конечно, хочется, о чем тут говорить! И для этого уже все есть. Качайте NFS3 Weather Hack и делайте времена года собственными руками!

http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/nfsmode.zip

Естественно, обзором редакторов и примочек не ограничишься — читатель не простит!

Для полного «вскрытия» **NFS III** расскажем об некоторых автомобилях, которые были созданы любителями и профессионалами. Машины представлены ниже. Итак, поехали...

CU-Online

Я думаю, никакое правительство не додумается до того, чтобы ГАИ'шники разъезжали на таких машинах.

Посмотришь на эту машину, и сразу вспоминаются приятные фанки-ритмы из Interstate'76.

Сколько сердец раскопола эта машина, насколько она любима всеми...

В игре Grand Theft Auto за эту машину можно и голову отдать. Но все же ее место во 2-ом классе.

Чисто любительская машина, не правда ли? В Москве таких много... Тогда что ей делать в NFS3?

Петр **ЯКОВЛЕВ** a.k.a. **ZEUS** *(zeus@mail.ru ICQ#20000 EGN#62126)*

АНАТОМИЧКА AGE OF EMPIRES

М-да... давненько мы ничего не слыхали про Age of Empires. Но, несмотря на свой возраст, игра крепко держится в мировом топ100, занимая 10-15 позиции, а на страничке **http://abcline.com/age/** вы найдете 300(!) линков на 70 сайтов, целиком и полностью посвященных Age of Empires, не говоря уже о профильных кланах. Кроме того, оказалось, что игра очень понравилась и хакерам, о чем свидетельствуют тонны «кряков». Много чего можно откопать по адресу **http://age.games mania.com/files/**. Тут много неработающих и просто опасных вещей, но некоторые проги я все-таки рискнул «раскусить» и успешно «переварить» и теперь поделюсь своими ощущениями. Признаться честно, попадались и такие, на которые ушло немало времени и сил. Я же постараюсь поподробней объяснить, как расправиться с той или иной прогой и раскусить изюминку. Итак, нервно потирая руки, я запускаю первую...

Age of Empires Image Extractor -

приятная программка, экспортер графики. Достает slp-файлы из *.drs. А потом из *.slp вынимает картинки, ландшафты, бордеры, интерфейс и запихивает все в *.bmp формат. Например, если желаете, то можно покадрово посмотреть, как взрывается какое-либо здание. Нужно только запустить файл drsbuild.exe и показать где лежит Age of Empires, сначала будет проходить процесс копирования *.drs файлов из папки Age в /Aoetemp, а потом импортирование из drs в slp. Ну, а чтоб из slp получить bmp, надо ручками поработать! Запускаем Image Extractor и в поля from и to вставляем числовые значения, например, для графики это от 0 до 715, для ландшафтов — от 0 до 3 и т.д.

А потом просматриваем уже готовые bmp-шки из папки /aoepics. Доступна эта прога по адресу **http://age.gamesmania.com/files/ aoeiev100. zip**.

AOE Speed -

позволяет выставлять скорость игры от 1 до 255(!). Если в игре было только slow, normal, fast, то тут есть еще и very slow, very fast и Java Junnkie. Представьте себе игру со скоростью 255, если fast — это 15! Хе-хе... анимацией здесь не насладишься. Программа легка в обращении, нужно просто запустить ее, выставить скорость игры, запустить Age of Empires и играть. Лежит по адресу **http://age.gamesmania.com/files/aoe-speed.zip**.

AoeWavEx Sound Editor -

удобный экстрактор звуков. Достает из *.drs wav-ы. Можно прослушивать файлы, не доставая их вообще. Это, несомненно, громадный плюс программы. Иначе пришлось бы потом возиться с каждым wav-ом, а тут... показал только, где звуковой drs лежит, и сразу список звуков высвечивается, вот и сиди себе кликай до посинения. А звуков там мно-о-ого, ой, как много. Создатели игры хорошенько попотели над звуковым сопровождением — одних только wav-ов human die 14 штук!!! Всем рекомендую... URL: **http://age. gamesmania.com/files/aoe-wavex.zip**

Daboo -

довольно приятный экспортер wav-ов из игры. Ничем не хуже AoeWavEx Sound Editor, разве что в графическом оформлении. Таким же путем достает wav-ы из sounds.drs, нужно только показать, где лежит этот самый drs. Минусом является — невозможно просмотреть реальное название файла. Скачать: **http://age.gamesmania. com/files/dabooa2.zip**.

Fake CD -

отучает игру от CD. Весьма полезная прога, когда нужно, например, вчетвером поиграть по сети, а компакт диск только один. Скажу только, что сделать это нелегко. Как говорится, любишь кататься, люби и саночки возить. Ниже приведен подробный листинг действий.

После инсталляции игры с компакт диска (полную инсталляцию делать необязательно, достаточно стандартной **70** MB), необходимо:

- добавить в autoexec.bat строку следующего вида: **[path_to_fakecd\]fakecd <каталог, где проинсталлирована AOE> /L:<буква устройства>**

например, **c:\tools\fakecd c:\games\aoe /L:H;**

- исправить в реестре букву устройства (с собственно CD-ROM на подставленную fakecd букву):

Пуск\Выполнить **\regedit\HKEY_LOCAL_ MACHINE\Software\Microsoft\Games\Age of Empi res\1.00**

CDPath изменить на **<буква устройства>**\ (в нашем примере — **«H:\»**);

- изменить метку диска, на котором установлена игра на **«AOE»**:

Мой компьютер\Свойства диска\Метка тома = **AOE**;

- перезагрузиться.

Программу fakecd можно взять здесь **http://abcline.com/age/files/ot_papiros abelomora.zip**.

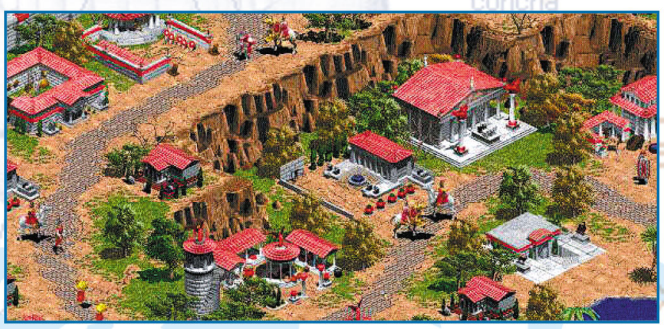
Age of Empires Limit Editor -

редактирует лимит. Бьюсь об заклад, очень многим надоело, что больше 50 юнитов строить нельзя. Теперь же у вас есть шанс построить их хоть 999. Изюминкой программы является то, что то же самое (с лимитом) можно проделать и при игре через Интернет, например, на MS Internet Gaming Zone. Смело качайте — пригодится всем. Адрес: **http://abcline.com/age/ files/aoele.zip**.

AOE AI Editor -

редактирует искусственный интеллект, поведение юнитов. Золотая программа, очень редкая и полезная. Поменяйте все цифровые значения на свои, например, добавьте чуточку интеллекта колхозникам, солдатам. Добавить интеллект можно даже сторожевой башне(!), мозгов у нее не много, только 68, если учесть, что у обычного лесоруба 109! Зачем внесли в эту прогу строения, я так и не понял, у них у всех и так интеллект стоит на -1 отметке. Тем не менее, не каждый на лету разберется в этой программе, поэтому всем советую прочитать help. Не буду вас томить, слюнки и так уже бегут, качайте на здоровье: **http://age.gamesma nia.com/files/aoeaiedit.zip**.

CU-Online



Combat Mission

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Wargame
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Big Time Software
ОНЛАЙН:	216.15.156.163/html/cm.html
ВЫХОД:	весна 1999

Рассказ об истории проекта Combat Mission стоит начать издалека — с воспоминания о компании Avalon Hill, которая некогда была совершенно самостоятельной и занималась разработкой и изданием настольных игр. Среди последних особо выделялся монстр под названием Advanced Squad Leader (ASL) — чудовищно детальная тактическая wargame, посвященная событиям Второй Мировой, с огромным числом юнитов, правилами, занимающими толстенький томик, а также всевозможными апдейтами, аддонами и апгрейдами. На Западе эта игра до сих пор имеет статус культовой.

Затем необходимо упомянуть Big Time Software, писавшую, а, точнее, переносившую с бумаги на PC и Макинтош великолепные игры вышеупомянутой Avalon Hill. Самые удачные ее произведения — тактические воздушные бои Over the Reich и Achtung: Spitfire!

Как всегда, при переносе на компьютер игры что-то потеряли, что-то приобрели, но, так или иначе, создали для Big Time репутацию отличной команды (заметим, кстати, что AI во всех упомянутых проектах был очень силен). И в итоге Avalon доверил им разработку электронного варианта своей «священной коровы» — ASL.

История была бы неполной, не упомяни мы компанию Hasbro и покупку последней Avalon Hill'а. Именно эта сделка и вызвала разногласия между разработчиком и издателем. Big Time срочно переименовала проект в **Combat Mission** и кардинально переработала систему правил. Вот теперь мы подошли к настоящему времени, в котором едва ли ни самая многообещающая тактическая wargame последних лет приобрела статус альфы, и мы можем сообщить о ней массу интереснейших подробностей.

НЕСТАНДАРТНАЯ ИГРА В СТАНДАРТНОМ ОКРУЖЕНИИ

Время — 1944 и 1945 года. Место — Второй Фронт, Западная Европа. Участники — Союзники (американцы, англичане, канадцы и Свободная Франция) и немцы. Масштаб: максимум — батальон, минимум — отдельная машина или отделение пехоты.

Таких игр уже десятки. Они были, есть, и будут, ибо следуют «рецепту трех N» для удачной wargame — Nato, Nukes & Nazies. Третье N было и будет пользоваться популярностью. Так что давайте не будем придираться к декорациям. Важно ведь содержание и исполнение, верно? А с этим вроде бы намечается полный порядок.

Combat Mission (или **CM**) обещает быть крайне необычной игрой. Если все действительно будет так, как заявляют разработчики, то по значимости **CM** переплюнет и революционных Steel Panthers и даже Close Combat. Основа столь радужных предположений — в трех моментах. А именно: системе чередования ходов, трехмерности и реализме. Об этом и поговорим.

МОЙ ХОД — ТВОЙ ХОД...

Споры о превосходстве реального времени или походового режима в играх вообще, и в воргеймах в частности, не утихают, да и не утихнут еще долго. Конечно, real-time предполагает более похожую на настоящий бой картину («Вторая Мировая, чай, не по ходам шла»), но, с другой стороны, turn-based всегда предполагает больший реализм, да и позволяет лучше проявить свои навыки в военном искусстве («Во Вторую Мировую, чай, не один человек командовал»). Оба подхода имеют свои положительные стороны. И вот, наконец, появилась игра, которая способна найти компромисс между двумя, казалось бы, непримиримыми полюсами.

В принципе, идея не столь уж и нова. Можно припомнить старые игры (да и не очень старые, например, TacOps), в которых весь ход разбивался на 2 фазы — в одной отдавались приказы, а во второй все они одновременно выполнялись. Приблизительно такую систему и использует **CM**, только более свободную от походовых ассоциаций.

Итак, происходит все следующим образом: наступает фаза планирования, в которой вы раздаете приказы всем юнитам, находящимся под вашим началом. Затем нажимается кнопка Action, и вы откидываетесь на спинку кресла, наблюдая за тем, как ваши ребята выполняют распоряжения. И смотрите целых 60 секунд — минуту! Обратите внимание — вы целую минуту не можете никак повлиять на происходящее. Небольшая ошибка в планировании может привести к тотальному краху. И останется только, скрежеща зубами, смотреть на гибнущих солдат.

Конечно, некоторым интеллектом ваши подопечные наделены. Скажем, они способны переключать огонь с назначенной в начале хода цели на другие — за 60 секунд ситуация может очень сильно измениться. Причем они не настолько тупы, чтобы перенести пулеметный огонь с полевой кухни на «Тигра» — его броне это ж как слону дробина. А вот появившийся в пределах видимости взвод СС наверняка привлечет внимание ваших стрелков. В общем, каждой цели присваивается определенный приоритет — в зависимости от представляемой опасности и возможности ее поразить. Учитывая это, и ведется огонь, причем юниты, выбранные в качестве мишеней игроком, будут атаковаться с большей вероятностью.

Надо обратить внимание и на моральный фактор — перетрусившие солдаты могут напрочь отказаться идти в атаку, сорвав этим искусный план наступления. Есть и еще несколько деталей, которые придают еще большую самостоятельность вашим подопечным. При этой системе игрок не будет богом — он будет всего лишь комбатом со всеми вытекающими отсюда последствиями. Что здорово, поскольку реалистично. Но главное — это позволит играть спокойно, без реалтаймовой спешки и судорожных мышекликов. К тому же, это чертовски удобно для онлайновых баталий, в которых CM может выделиться, сочетая удобство и возможность работы головой.

ЭТОТ МИР — НАШ!

Невероятно, но ни одной по-настоящему трехмерной wargame еще не было. Так что **Combat Mission** суждено стать первой. Самой первой военной игрой, которая будет размещена в совершенно реальном трехмерном мире.

Каждая карта будет отображать примерно квадратную милю поверхности, усеянную холмами, ручьями и прочими неровностями рельефа. Причем заметьте, каждая из этих неровностей будет играть такую же роль, как и в настоящем бою — за холмиками можно укрыться, и, в тоже время, с них лучше видно. У танка, продвигающегося по узкой городской улочке, поле зрения крайне нешироко, и из любого перекрестка в его борт может ударить фаустпатрон. **CM** просчитывает все возможные преграды, во всех направлениях, чтобы определить видимость и вероятность попадания. Причем отметьте — любая из этих преград может быть разрушена, будь то здание, дерево или пригорок.

Все это возможно благодаря применению полигонного движка, в котором отображаются и все детали ландшафта, и все юниты. Он позволяет также наслаждаться той самой минутой красивого кино про войну — фазой выполнения приказов. Камеру можно будет размещать как угодно, под любым углом и на любой высоте. Это довольно удобно и для командной фазы — возможен «вид с высоты птичьего полета», напоминающий знакомый по многим прочим воргеймам стандартный режим. Может, он и не очень красив, но наверняка будет удобен для отдачи приказов.

В общем, трехмерность тоже льет воду на мельницу реализма. С одной стороны, конечно, не обошлось без некоторых упрощений. Скажем, в отделении показываются не все 12 солдат, а только трое. Кто-нибудь способен винить дизайнеров за это? Конечно, это возможно, но не у многих еще стоит Pentium II.

А, с другой стороны, **CM** будет просчитывать совершенно невероятные вещи. Скажем, в большинстве игр промахнувшийся снаряд улетал в никуда. Он не попадал в цель, а вот куда он улетал, если не в нее, — мало кого волновало. Теперь же все будет точно учитываться, и полет каждого снаряда будет просчитываться от момента выстрела и до попадания... ну, хоть во что-нибудь — дом, дерево, соседний юнит врага или просто в близлежащий холм. Интерактивная местность будет усеяна интерактивными же воронками. Кстати, на поле боя останется вся подбитая техника. Причем не просто для красоты или морального удовлетворения играющего, но и потому, что за подбитым танком может спрятаться пехота. Поскольку от трупов такой пользы нет, а эстетика может обернуться торможением, кровавого месива а-ля Myth ожидать не стоит. Потери в пехоте визуально отображаться не будут.

Движок способен также воспроизводить реальные погодные условия — дожди, туманы и так далее — причем, естественно, они окажут воздействие и на эффективность ваших частей. Логично — труднее попасть или даже просто заметить врага, по размякшей земле передвигаться можно только медленно. Аналогичные последствия и у ночного

боя — к тому же, солдаты начинают нервничать. А с визуальной точки зрения это просто красота — ночь, луна, очереди трассирующих пуль... Жуть!

Причем вся эта трехмерность будет вполне прилично выглядеть (даже сейчас графика неплоха, а ведь это только альфа!) и запрашивать не так уж много системных ресурсов. А именно Пентиум порядка 133-166, и, скорее всего, 3D акселератор.

LIFE IS REAL

Трехмерное окружение вкупе с продвинутой схемой чередования ходов уже само по себе достаточно для создания очень реалистичной игры. Но то, что делают в Big Time Software, просто не поддается описанию. Их игровая механика безупречна, а обьем исторических исследований потрясает воображение.

Про мораль я уже вскользь упоминал. Ее реализация, в общем, достаточно стандартна. Но, помимо отдельного просчета ее для каждого юнита, есть и общий уровень боевого духа, который зависит от положения дел на поле боя в целом, а в случае кампании — от предыдущих успехов и неудач.

Лидеры, которые тоже регулярно появляются в воргеймах, проработаны лучше, чем обычно. Командир, как обычно, отвечает главным образом за боевой дух и связь с подчиненными ему юнитами. Если лидер далеко от своих солдат (а, вдобавок, его параметры связи низкие), то они будут терять драгоценные секунды, и могут, в итоге, быть разгромлены. Собственно, новизна состоит в том, что плохие способности командира отрицательно влияют на войска. И, разумеется, высокие — влияют положительно (это повсеместно встречалось и ранее).

Несомненно, будут и так называемые «off-board units» — вроде тяжелой артиллерии в Steel Panthers. Гаубицы и прочие орудия поддержки на поле боя присутствовать не будут, но их огонь можно вызвать. В отличие от тех же пантер, заниматься этим могут не все юниты подряд, а только специальные — корректировщики. Причем, если их всех перебить, то поддержка больше не придет. Кстати, помимо пушек, огонь по позициям врага могут вести и корабли (как известно, выстрелом гильзой из 12-дюймого корабельного орудия T-VI сносит башню), и штурмовая авиация. Хотя последняя встретит противодействие в лице зениток.

Интересная деталь — огонь не сосредоточен на каком-то одном вражеском юните. То есть, помимо переключения с цели на цель, удар, предназначавшийся расчету противотанковой пушки, может накрыть заодно и несколько солдат из неудачно расположившегося рядышком взвода.

Очень точно просчитывается огневая мощь и машин, и пехоты. Для каждого из типов оружия танка или отделения есть своя убойная дальность. Скажем, винтовки вступают в бой первыми (бьют дальше всего), затем автоматы и потом гранаты. На разных расстояниях огневая мощь одного и того же пехотного юнита разная! Кстати, если из 12 человек останется только один, то он будет стрелять исключительно из того оружия, которое есть в его распоряжении. В прочих воргеймах обычно оба эти момента игнорировались — отделение пехоты имело фиксированную огневую мощь на фиксированном расстоянии, а при потерях она пропорционально снижалась.

Потрясает детализация параметров танков. Просчитывается толщина брони не только с каждой из 4 сторон, не только отдельно для корпуса и для башни — но корпус, к тому же, разбит на нижнюю и верхнюю части, и принимается во внимание верх и днище! Учитывается и угол наклона брони — ведь можно попасть снарядом в борт танку, но по столь пологой траектории, что эффекта не будет!

Разумеется, помимо брони, точно в соответствии с историей, смоделированы скорость, вооружение, боезапас (5 вариантов снарядов) и даже скорость вращения башни, что в мире **CM** играет большую роль! Помимо всего прочего, крайне реалистично рассчитываются повреждения бронемашин и личного состава.

Список запланированных (и уже большей частью реализованных) деталей для **Combat Mission** можно продолжать еще долго, так что я, пожалуй, начну закругляться. Хотя, конечно, стоит упомянуть полторы сотни юнитов, которые будут включены в игру, удобный интерфейс, позволяющий легко отдавать приказы и определять видимость и дальность, редактор карт и миссий, много видов сценариев и способов победы в них, а также трехмерный звук.

Что можно сказать в заключение? Если честно, то даже не верится, что выйдет столь мощная игра с такими возможностями. Но... Потенциал Big Time Software хорошо известен, да и уже ясно, что **Combat Mission** очень сильна и способна перевернуть представление многих о воргеймах во много большей мере, чем это сделал в прошлом году мейеровский Gettysburg! Тактические wargames — единственный вид военных игр, которые имеют будущее в мире высоких технологий, и их разработчики начинают понимать это.

Итак, ждем весны. К тому же, окончание работы над **Combat Mission** переключит дизайнеров на другой, временно отложенный проект — Whistling Death, продолжение Achtung: Spitfire! на тихоокеанском ТВД. Что также не может не радовать.

СИ

Darkstone

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Rogue-like RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Take 2 Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Delphine Software
ОНЛАЙН:	www.take2games.com
ВЫХОД:	2-ой квартал 1999

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Фантастический успех Diablo сомнений не вызывает. Чего не скажешь о его, успеха этого, последствиях — клонах. В принципе, отношение играющей публики к вышеназванным явлениям известно: все их хают, но при этом покупают и играют. Вот и поди разберись — хорошо это или плохо.

Впрочем, лично я среди всех этих клонов ни одного сколько-нибудь достойного соперника Князю Тьмы не встречал. Однако то, что уже известно про **Darkstone**, позволяет предугадать в нем не только продолжателя традиций, но и конкурента второй части хита от Blizzard. Сейчас это, пожалуй, единственный достойный проект в жанре Hack&Slash RPG.

Раскрывать до конца сюжет **Darkstone** разработчики пока что не спешат. Однако уже сейчас можно предположить, что он будет простым и прямым, как и в досточтимом Diablo (только не будем путать сюжет с предысторией). Предполагается, что героям предстоит пройти огонь, воду, и, возможно, иные формы препятствий, прежде чем они смогут победить главного Плохиша — злобного дракона Дракка. Я не оговорился — именно герои, игрок будет управлять сразу двумя персонажами. Это, несомненно, предоставляет гораздо больше свободы, резко увеличивая интерес и, что особенно важно, оригинальность игры. Кстати, на выбор будут 4 класса во вполне традиционном ролевом духе — Воин, Вор, Клерик и Маг, причем, пол героя тоже можно выбрать. Пока, правда, неизвестно, будет ли это влиять на ход игры, как, скажем, в Аллодах.

В настоящее время разработчики упирают на числовые данные, причем, их амбиции впечатляют даже видавших виды людей. А именно, обещаются десятки тысяч возможных квестов. Также гарантируется наличие большого количества уровней и не меньшего — монстров (порядка 80 штук). Отметим также огромное количество предметов вооружения и брони, а также прочих артефактов, что, впрочем, не более чем необходимые элементы любой RPG.

С точки зрения графики **Darkstone** имеет огромное преимущество перед большинством других ролевок, а особенно — Action/RPG. А именно — она полностью трехмерна. Давно известно, что 3D-графика творит с играми любых жанров настоящие чудеса. Особенно акселерированная, как в настоящем случае. Особенно если учитывать тот факт, что Delphine Software всегда была одним из лидеров компьютерной анимации — как двухмерной, так и трехмерной (Flashback, Fade to Black). Пластика их персонажей поражала своей естественностью. Словом, есть надежда, что и **Darkstone** не станет позорным пятном на репутации уважаемой французской команды. Впрочем, не будем загадывать.

Пока что игра находится на довольно ранней стадии разработки, тем не менее, уже то, что о ней известно сейчас, позволяет предположить, что нас ждет самый настоящий хит. Delphine славна отличными action-проектами, так что **Darkstone** вполне может добавить славы в ее копилку, а многочисленные поклонники легковесных ролевиков получить хотя бы какую-то альтернативу бронебойному Diablo II. «Трехмерный диабло» — это звучит.

СИ

Summoner

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Volition Inc.
ОНЛАЙН:	www.volition-inc.com
ВЫХОД:	1999 год

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Итак, ролевые игры окончательно и бесповоротно восстановили свое положение в компьютерном мире. Они добились главного, без чего коммерческих релизов не бывает, — продаж. И пусть им еще далеко до высоких планок, установленных различными симуляторами охоты и кукло-барбиными поделками, все равно — раз есть продажи, будут и игры. И это хорошо.

Хорошо, заметим, обоюдоострое — нам хорошо, что есть игры, а издателям и разработчикам — что есть деньги. Очевидно, в погоне за последними (а, может, и за известностью) даже ранее совершенно не ролевые группы начали ваять свои RPG. Например, Volition Inc. Freespace, конечно, игра великолепная, но ролевого-то в ней ничего нет! Однако отсутствие опыта — не беда, тем более что их грядущий проект **Summoner** уже сейчас выглядит довольно многообещающим.

Ролевые проекты на стадии разработки часто представляют собой в достаточной мере закрытую книгу. Подробностей на данном этапе обычно немного, причем,

самое интересное — игровая система — практически не поддается оценке. Что ей поддается, так это сюжет и графика. Ну, что касается графики, то тут все в порядке. Даже и безо всяких скриншотов было понятно — создатели Descent: Freespace не могут сделать некрасивую игру. Так оно и есть. Уже сейчас можно отнести это полностью трехмерное творение к категории «услада глаза», она же «visual feast».

Довольно интересным представляется и игровой мир. Он стилизован под Восток — Китай, Японию и иже с ними, и это уже крайне любопытно. Ведь такого рода проектов во всей истории жанра не так уж и много. Хотя стилизация и достаточно неполная. Визуальная — да, а вот что касается, скажем, географических названий, то тут более стандартная для RPG картина. Скажем, основное место действия — государство Медева. Хотя, в принципе, достаточно и довольно колоритных имен — Волонг, Ляньшань, Хейджань.

Сюжет, который тоже уже представлен, являет собой историю приключений некоего Джозефа — Вызывателя (как еще можно перевести **Summoner**). В мире Медевы способности вызывать себе на службу демонов и прочие силы передаются по наследству. Главный герой как раз обладает такими способностями, только вот сильно их опасается. К тому же, как-то раз он рискнул призвать одного демона (враги нападали), а тот возьми, да и перебей всю его деревню. И, что

интересно, — этот демон украл особые кольца, с помощью которых и можно вызывать потусторонних созданий. Кольца эти позволили ему набрать огромную силу, собрать адскую армию и начать вторжение в Медеву. Кто может остановить его? Конечно, только наш герой Джозеф.

К счастью, он будет не один, а с нормальной партией. Не совсем ясно, стартуют ли они сразу все вместе или присоединяются к главному герою постепенно, но, тем не менее, сотоварищей будет трое. Из них: воровка, она же наследница престола — одна штука. Воин, родители которого были убиты тем самым демоном, отчего он жаждет крови Джозефа — одна штука. И, наконец, волшебница, тоже дочь **Summoner'а**, но без дара вызывать и оттого вам завидующая — вы будете смеяться, но тоже одна штука.

В ходе путешествий им надлежит посетить множество разнообразных земель, в том числе довольно экзотических. Например, одиноко плавающую скалу, на которой расположен Монастырь Ионы, где изучают язык богов. Кстати, вокруг этого языка и построена система магии. Дело в том, что, изучая язык богов, можно познать много страшных тайн. Но некоторые, не достигшие высот в божественной лингвистике, становятся магами (точнее — всего лишь магами). В этом мире любое заклинание — всего лишь самая примитивная форма использования речи высших существ.

Собственно, более детальной информации пока что нет. Зато уже сейчас имеется масса обещаний. Зная, что поклонники ролевых игр любят всего помногу, в **Summoner** нам обещают — оружие, броню, предметы, заклинания, интересные бои и не менее интересные NPC — и всего в огромном количестве. Более того — с видом от третьего лица. Более того — с удобным и красивым интерфейсом. Для полного же счастья предполагается многопользовательский режим а-ля Baldur's Gate — когда каждый играет за одного из персонажей команды.

Что ж, обещаниям можно верить, можно не верить — это дело каждого. Потенциал у игры большой, спорить нечего, да и мир создан довольно интересный. Этого будет достаточно, чтобы игру заметили. Но без выполнения обязательств по реализации многообразной системы (то есть той, в которой всего много) — это будет не более чем красиво. А в RPG за одну красоту, обычно, не играют. **СИ**

Re-Volt

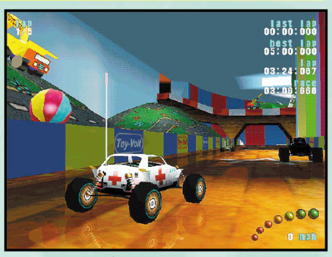
ПЛАТФОРМА:	PC, PS, N64
ЖАНР:	гонки на микромашинках
ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК:	Probe
ОНЛАЙН:	www.acclaimnation.com
ВЫХОД:	лето 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Все люди разные: одним нравятся высокие блондинки, другим — невысокие брюнетки; одни пьют тройной бурбон, другие предпочитают ему портвейн «777»; одни любят огромные автомобили, другие — без ума от миниатюрных машинок. Именно для последних компания Probe и разрабатывает новую вариацию на старую тему гонок на маленьких автомобильчиках.

Сюжет игры основан на концепции Toy Story или Small Soldiers, которая уже воплощалась в одноименных фильме и игре. Итак, Toy-Volt — фирма-производитель товаров для детей и направленных к ним категорий населения, в течение долгих лет лидирующая по объемам продаж и другим показателям и тем самым вгоняющая в отчаяние немногочисленных конкурентов. Последние же тщетно пытаются выяснить секрет игрушек Toy-Volt, волшебным образом привлекающий к ним детей.

Но именно этот секрет, к сожалению для Toy-Volt и к огромной радости конкурирующих организаций, загадочным образом вдохнул жизнь в радиоуправляемые машинки, заставив их осознать себя и свое существование. И маленькие, но гор-



дые автомобили устроили революцию против своих хозяев.

Итак, вам придется управлять одним из этих радионеуправляемых существ, погрузившись в мир скоростей и опасных виражей, в которые почему-то нужно вписываться. Во время гонок у человека играющего появится возможность выделывать такие выкрутасы, какие не увидишь даже на чемпионатах внедорожников высшей лиги.

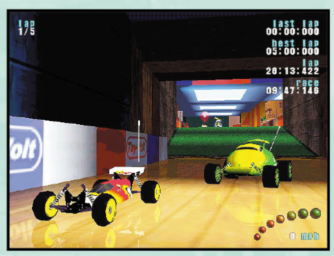
Один из самых интересных моментов **Re-Volt** заключается в том, что все средства передвижения являются абсолютно неуязвимыми, причем без каких бы то ни было ухищрений для этого. Это дает вам возможность, не стесняясь в своих действиях и выражениях, пихать, таранить и всячески глумиться над противниками, не снижая, а порой и увеличивая свои шансы на победу. Кроме того, физическая модель машинок обещает быть очень правдоподобной, что, как оказывается, является большой редкостью в жанре автогонок. Поэтому задача выбора какой-либо тактики ведения дорожных боев весьма упрощается, так как все зависит исключительно от вашей фантазии и талантов в управлении транспортом.

Помимо ваших личных навыков и способностей, создавать преимущества перед противниками и, соответственно, одерживать победы в заездах будут помогать различные бонусы и power-up'ы, в огромных количествах разбросанные на трассах заботливыми дизайнерами.

Для любителей разнообразия припасена возможность выбора одного из 28 совершенно различных средств передвижения, которые только может нарисовать воображение (больное или здоровое — судить вам) дизайнеров игрушек. Ведь не забывайте, что вам придется почувствовать себя водителем именно оживших игрушек. Помнить об этом предстоит на 16 разнообразных трассах, располагающихся в 8 абсолютно не похожих друг на друга уровнях.

Среди трасс, присутствующих в **Re-Volt**, особого упоминания достойна Улица, на которой будет необходимо устраивать своеобразный слалом среди открытых канализационных люков, разбросанных по дорогам булыжников и самых настоящих автомобилей — Боже мой, какими же они кажутся огромными!

Гоночные события будут происходить и на Крыше. И хотя Карлсона вы там скорее



всего не встретите, как-никак, дело происходит не в Стокгольме, но масса острых ощущений в виде езды по краю бездны и прочих встреч с опасностями вам гарантированы.

Доведется микрогонщикам испытать своих железных пони и на просторах Музея, где можно вволю покуражиться, нося сь со страшными криками по залам и пугая старушек-вахтерш. Кстати, на этом уровне реализованы замечательные «зеркальные» эффекты, которые обещают порадовать любого ценителя прекрасного.

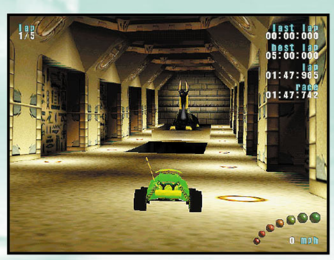
На Ярмарке вам удастся устроить небольшой чемпионат среди множества павильонов и развлекательных приспособлений типа «Чертова колеса». Только будьте осторожны и смотрите за тем, чтобы пьяные посетители случайно (а может быть и специально) не раздавили ваше хрупкое средство передвижения.

И последним уровнем, о котором мы располагаем информацией на данный момент, является Супермаркет, в котором можно устроить замечательный дебош, превратив его в безжизненную пустыню Гоби.

Кроме этих и других уровней, в игре будут присутствовать скрытые трассы, открывающиеся лишь самым достойным игрокам, которые детстве не мучили кошек и крокодилов, а по утрам делали зарядку. На всех этих аренах игроку будут доступны 5 режимов игры, обещающие не давать ему соскучиться долгими зимними вечерами или в любое другое скучное время. Кроме того, в комплект поставки **Re-Volt** будет входить достаточно удобный редактор трасс, практически не ограничивающий игрока в качестве дизайнера уровней.

Разумеется, автомобильно-гоночная **Re-Volt** не могла обойтись без режима мультиплейера, в котором будут доступны два типа игры: гонки и сражения. Предполагается, что в игре, происходящей на одном из 8 мультиплейерных уровней, смогут принимать участие до 12 гонщиков.

Итак, пока нельзя делать окончательные выводы о том, какой игрой окажется **Re-Volt**. Однако есть мнение, что это будет чрезвычайно милая и симпатичная вещица, не претендующая на первые места в хит-парадах, а просто делающая свое дело — помогающая людям расслабляться и давать отдых своим истерзанным нервам. **СИ**



New Kozaar

Александр СИДОРОВСКИЙ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	on-line space strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Developpements Kozaar
ОНЛАЙН:	www.spacestrategy.com
ВЫХОД:	начало 1999

Как ныне сбирается Вещий Олег... Нет, хазары на этот раз не причем. Разработчики игры уверяют, что слово **Kozaar** они высосали из пальца, и, как говорится, «любое совпадение с реальными людьми и событиями является чистой случайностью». Так что сюжет новой стратегии перенесет нас не в древнюю Русь IX века, а в другое, не менее знакомое место-время. А именно — в далекое космическое будущее.

Действие игры разворачивается на просторах огромных галактик, соединенных между собой порталами. Космическое пространство бороздят бесчисленные армады грозных космических кораблей, каждая из которых выполняет четко обозначенную задачу в своей команде — великой Империи, состоящей из множества игроков со своими лидерами, дипломатами, шпионами, адмиралами...

New Kozaar — представитель молодого жанра сетевых стратегий (on-line strategy). А это значит, что: а) игра происходит исключительно в виртуальном пространстве Интернета; б) игроку волей-неволей придется включаться в командную игру: в одиночку долго не протянешь; в) большей части российских игроманов все эти сетевые радости не светят. Однако, несмотря на сей прискорбный факт и в надежде на то, что наша многонациональная Родина когда-нибудь, наконец, полностью вольется в мировое сообщество... Короче, наше дело — освещать, ваше дело — быть в курсе дела, да простят нам читатели этот маленький каламбур.

Что ж, включим наш прожектор на полную мощность. Вступление в **New Kozaar** происходит следующим образом: вы заходите в некий информационный центр где-то в Интернете, выбираете приглянувшуюся команду и составляете прошение о приеме в ее стройные ряды. Для этого надо сообщить, что вы умеете делать (скажем, трепать языком), и попросить об определенной должности (скажем, специалиста по ведению переговоров). Получив ваше резюме, лидер команды или его уполномоченный представитель решает, принять вас к себе или нет. В последнем случае не останется ничего иного, кроме как предлагать свои услуги конкурентам или же сколачивать собственную команду.

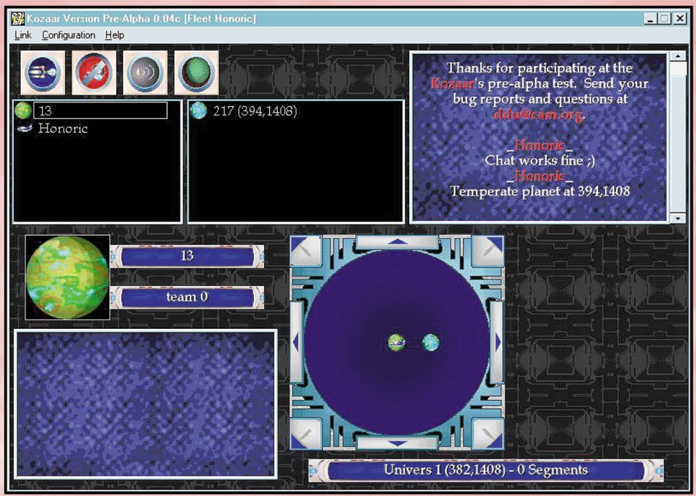
Собственно игровой процесс, скорее всего, напомнит вам нечто среднее между Master of Orion и Ultima Online. Центральное место в нем занимает личный флот игрока, командуя которым, последний исследует космическое пространство, нанося вновь открытые области на карту галактики, сканирует планеты в поисках полезных минералов, не забывая при этом и о развитии собственных колоний, а также о своей роли в команде. Интересно, что в качестве штандарта своей армады игрок сможет использовать любое изображение вплоть до фотографии любимой кошки.

Пока не совсем ясно, как именно все это будет реализовано, но, возможно, нас ждет настоящий онлайновый «Master of Orion». В игре, безусловно, найдется место всем атрибутам жанра — и исследованию новых технологий, и конструированию кораблей, и строительству на поверхности планет. Корабли будут иметь традиционные характеристики, такие как маневренность, степень защиты, бортовой компьютер и др. А вот с научными исследованиями не все так просто. Дело в том, что их направление определяется всей командой, то есть вы не можете сами выбрать, изобретать вам новую плазменную установку или солнечный генератор — только вся команда целиком решает, какое направление для нее важнее.

Значительную роль в **New Kozaar**, без сомнения, играют военные действия. Однако вопросы войны и мира, так же как и направление научных исследований — исключительная прерогатива совета команды. Действуя в одиночку, игрок моментально переходит в разряд пиратов со всеми вытекающими отсюда приятными и неприятными последствиями. Приняв решение о нападении на другую команду, лидер должен обязательно сообщить об объявлении войны стороне противника, формально уведомив его о своих намерениях. В случае непринятия вызова или отсутствия вражеского лидера в сети, война начинается через 24 часа после объявления. Таким образом, дипломатический этикет здесь соблюден во всех деталях.

Что же касается торговли, то ее развитие целиком и полностью на совести реальных игроков. Так, цены будут зависеть от реального спроса и предложения, и особо оборотистые смогут быстро сколотить капитал на космической коммерции.

Интересен подход авторов к проблеме real-time vs. turn-based. Игровой процесс происходит так: играющему дается определенное количество action points, которые он тратит на все производимые действия. Истраченные поинты восстанавливаются каждые 3 часа. Если к концу этого времени у игрока остаются неизрасходованные поинты, они переходят в следующий трехчасовой ход. Это сделано для того, чтобы уравновесить игроков, сутками просиживающими в игре, и тех, кто может уделить ей не больше часа в день. В любом случае, и те и другие смогут сделать одинаковое количество действий. Просто первым придется ждать по три часа очередной порции action points, тогда как вторые смогут распорядиться всеми накопленными за сутки поинтами в течение часа.



Все команды в **New Kozaar** отдаются с борта флагманского корабля, который есть у каждого игрока. Кроме своего корабля, начинающий «космонавт» получает также родную планету, с развития которой он и должен начинать покорение Вселенной. В начале игры вам дается 5 дней полной неприкосновенности для того, чтобы основать и взрастить первую слабенькую колонию.

С технической стороны проект выглядит не менее симпатично. Каждая игра будет длиться неделями и поддерживать около 100 игроков одновременно в одной Вселенной. Проблемы lag'а возникнуть не должно, ведь, в отличие от RTS, **New Kozaar** посылает данные только в момент отдачи игроком команд. Для отслеживания значительных событий текущей игры будет вестись автоматический журнал, представляющий собой простые html страницы. Так что для того, чтобы быть постоянно в курсе дел, игроку не обязательно каждый раз запускать игру — журнал можно просматривать в обыкновенном браузере. В журнале будет сообщаться информация о крупных битвах, формировании и распаде альянсов, статистика (10 сильнейших команд, 10 лучших планет и т.д.).

Разработчики **New Kozaar** остановились на использовании плоской графики для облегчения восприятия космической карты, что, в общем-то, вполне логично. Предположительно, внешне игра будет напоминать Master of Orion 2. Впрочем, это не так уж и важно: каждому ясно, что графика в такой игре занимает далеко не первостепенное место.

Дата выхода **New Kozaar** еще не определена по той простой причине, что издатель пока не найден. Видимо, в финансовом плане Новые Хазары еще не дотянулись до Новых Русских. Впрочем, кто знает, что будет дальше...

СИ

Ruud Gullit Striker

ПЛАТФОРМА:	PC, Playstation
ЖАНР:	футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rage Software (Birmingham)
ОНЛАЙН:	www.rage.co.uk
ВЫХОД:	2-й квартал 1999

Артем КОВАЛЕВ

Rage Sofware, известная своим футбольным бестселлером «Striker» (разошедшимся тиражом в миллион копий и изданным на всем многообразии платформ от Амиги до PC), а так же не столь давно появившейся 3D аркадой «Incoming», готовит футбольным фанатам подарок в новом 1999 году. На этот раз — еще один футбольный симулятор «**Ruud Gullit Striker**».

Встает вопрос: чем разработчики собираются привлечь играющую общественность к новому проекту? Разумеется, щедрыми обещаниями. Первым в длинном списке — сильный и оригинальный AI. Тактика поведения команд разрабатывалась при участии самого Руда Гуллита (Dutchman Ruud Gullit), в свое время игрока, а ныне менеджера клуба Newcastle United. К проекту также приложили руку Джонатан Пирс (Jonathan Pearce) и Рон Аткинсон (Ron Atkinson). Будем надеяться, что их участие не ограничится лишь «закадровыми» голосами. Заявлен также удобный интерфейс, а равно и поддержка 3D акселераторов, однако сыграть в новый «Striker» смогут и те, кто все еще не приобрел заветную карту.

Ruud Gullit Striker продолжит добрые традиции современных симуляторов футбола: к вашим услугам великолепные графика и игровой процесс, прекрасные стадионы с освещением и тенями в реальном времени, 270 вариантов движений для каждого игрока и особое внимание к поведению голкипера, а также яркие комментарии Джонатана Пирса, Рона Аткинсона и, опять таки, Руда Гуллита; вам представится возможность поучаствовать в Мировом и Европейском Кубках, национальных чемпионатах Англии, Франции, Италии, Германии, Испании и Голландии — не об этом ли мечтают болельщики всего мира?

Звучит обнадеживающе; тем более что и выложенные на всеобщее обозрение скриншоты смотрятся достаточно убедительно. Однако не переполнен ли рынок компьютерных игр футбольными симуляторами? На что рассчитывает руководство Rage Software, когда заявленные ими достижения по меркам сегодняшнего дня выглядят обычным стандартом, о котором открыто заявляет в своих анонсах большинство разработчиков? На этот вопрос Тревор Вильямс (Trevor Williams), заместитель генерального директора Rage Sofware, ответил, что до тех пор, пока компьютерные технологии будут развиваться подобными темпами, создание и распространение игр, использующих плоды этих технологий, не будет являться проблемой. Среди всего многообразия футбольных симуляторов встречаются и прошедшие испытание временем настоящие шедевры, такие, как «ISS» на Nintendo и «Sensi» на Amiga. Сейчас футбол волнует людей ничуть не меньше, чем раньше, и до тех пор, пока подобные игры будут покупать, их стоит производить.

Вполне возможно, славное прошлое первого «**Striker**», вмешательство известных людей от футбольного мира и технологии, обкатанные достчотимой фирмой на своих прежних проектах, позволят Rage Software создать для жанра нечто действительно ценное. Так что будем надеяться, что заинтересовавшиеся любители футбола получат в новом году приятный подарок.

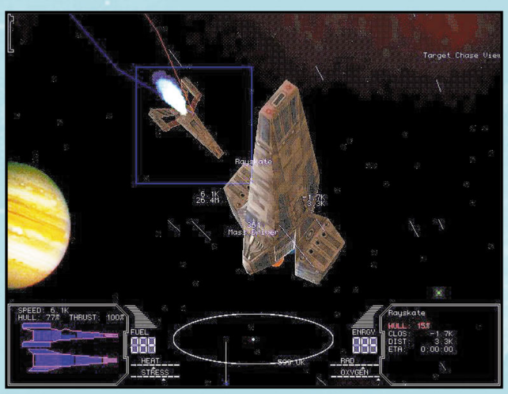
СИ

Terminus

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	space action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Vicarious Visions
ОНЛАЙН:	www.terminus.gamestats.com/
ВЫХОД:	первый квартал 1999

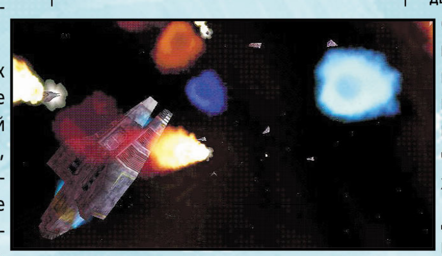
Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Каждый из нас, геймеров, слышал про огромный виртуальный мир под названием Ultima Online, созданный гениями из Origin и населенный драконами, демонами, а также тысячами игроков со всего мира. Правда, здорово? Только вот с Интернетом в России туговато, да и фэнтези не все любят. А хотите нечто подобное по масштабам, только с сильным режимом одиночной игры и звездолетами вместо драконов? Если да, то возрадуйтесь: Vicarious Visions готовит вам роскошный подарок под названием **Terminus**. Вам предстоит перенестись в 2197 год и поучаствовать в ожесточенных боях расплодившегося человечества за остатки свободного пространства в Солнечной системе.



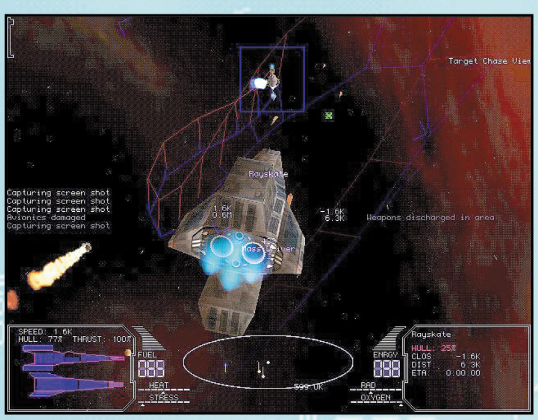
«Почему только в Солнечной?» — спросите вы. Ну, во-первых, погрязшее в демографических и прочих проблемах человечество вряд ли сумеет за каких-то двести лет развиться настолько, чтобы покинуть ее пределы. А, во-вторых... Наша родная система, по мнению разработчиков, представляет собой куб с длиной грани в 19.4 световых года. Проведя простенькие расчеты, получаем обьем: семь тысяч триста один кубический световой год. Так что мало вам не покажется.

Тем более что на этих бескрайних просторах вы далеко не одни. Даже на самой завалящей орбитальной станции вам встретятся персонажи, управляемые компьютерами и преданные достижению своих, от вас не зависящих целей и мечтаний. И каждый из них воздействует на окружающую реальность в той же мере, что и вы сами. Вы же вольны помочь тому или иному герою или же сделать остаток его дней безрадостным. В Terminus вам предоставлена полная свобода.

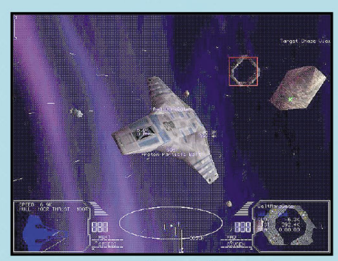


Вы можете переквалифицироваться из торговца шкурками марсианских тушканчиков в наемника, пробавляющегося уничтожением неугодных хозяевам личностей: для этого надо всего лишь бросить дурацкую коммерцию и приобрести на последние деньги истребитель. Даже вступив в стройные ряды государственной армии, допустимо в любой момент плюнуть на присягу и заделаться вольной пташечкой-канареечкой, только с бывшими сослуживцами в таком случае придется разбираться за свой счет.

Что касается AI персонажей, с которыми вам предстоит по мере сил и возможностей взаимодействовать... Таковой обещает не просто быть, но быть на уровне. Персонажи умеют сражаться, торговать, путешествовать, общаться с себе подобными и даже пить пиво в космических барах. Они весьма неплохо владеют оружием — по крайней мере, знают, для чего оно предназначено. У них также кончается топливо, что заставляет судорожно искать какую-нибудь заправочную станцию. Они даже периодически могут совершать какие-нибудь дурацкие поступки — здесь поведение живого человека моделируется просто идеально.



Однако **Terminus** — это не только ценный мех... т.е. RPG, но и весьма грамотно сделанный космический симулятор. В нем впервые в истории цифрового космоса будет использоваться реальная физическая модель, обязанная своим рождением старику Ньютону. Как надеются разработчики, **Terminus** со своим оригинальным движком и реальной физической моделью вытеснит из душ и умов миллионов игроков старых фаворитов: сериал Wing Commander и всевозможные X-wing'и и Tie Fighter'ы, которые долгое время были (да и сейчас остаются) законодателями моды в жанре.



Действие будет происходить в реальном времени. Эта фраза означает, что один час, проведенный за монитором, равняется ровно одному часу в игровой Вселенной. Однако при желании время можно и остановить.

Наконец, стоит вернуться к мультиплейеру и рассказать о нем чуть подробнее. В отличие от той же Ultima Online, серверы **Terminus** не смогут объединять на себе тысячи игроков. Однако количество играющих ограничивается лишь «железной» стороной сервера и скоростью сетевого соединения, а также режимом, в котором собирается вестись игра. Так, например, проведение кампаний в мультиплейере допускает игру только 8-ми участников. Еще одной очень интересной чертой **Terminus** является возможность сохранения и, соответственно, последующего использования «сэйвов» в режиме мультиплейера.

Итак, судя по всему, в лице **Terminus** перед нами предстает очень интересный проект, который вобрал в себя (по крайней мере, на это хочется надеяться) все самое лучшее от множества замечательных и, казалось бы, противоположных по жанру и другим критериям игр. Что из этого получится? Возможно, нечто грандиозное, но, чтобы убедиться в этом, надо всего лишь чуть-чуть подождать... Потерпим?

СИ

Mortyr

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК:	Mirage Media/ Corwin Software Studios
ОНЛАЙН:	www.imagicgames.com
ВЫХОД:	начало1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Все-таки что-то притягивает зарубежных разработчиков к теме Второй Мировой войны. Возможно, не дает им покоя осознание факта, что выиграли ее все же не они одни. Вот и занимаются объединенные силы в составе Mirage Media и Corwin Software Studios созданием 3D-action'а от первого лица, раскрывающего вышеупомянутую тему с позиций научной фантастики.

Мортир (**Mortyr**) — это не только название игры, но, по совместительству, еще и имя главного героя — наемника из отдаленного будущего. Но тяжела ты, доля простого наемного убийцы, — в любой момент боссы могут решить, что ты слишком много знаешь, или просто расходы на тебя не окупаются, и отправить в неоплачиваемый бессрочный отпуск. А там, где суждено сей отпуск проводить, деньги, в общем-то, уже не нужны...

КРЕСТНЫЕ ОТЦЫ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

Итак, без особого энтузиазма и как будто о чем-то догадываясь, Мортир получает задание от одной Очень Секретной Службы и отправляется в 1942 год — выполнять задачу, достойную самоубийцы. Ему предстоит раз и навсегда покончить с происками мафиозных структур будущего, пытающихся помочь фашистам и изменить ход Второй Мировой войны. Для маскировки Мортир присоединяется к войскам Союзников (советская военная разведка в момент раскусила бы его истинное происхождение).

Всего через два года отличной службы в качестве английского коммандос наш герой получает задание проникнуть в неприступное фашистское логово. Бедняга, конечно, предчувствует ожидающие его большие неприятности, но... А куда деваться?

Разумеется, с первого раза ничего не выходит, и расстроенный Мортир возвращается в свое родное время в надежде взять отгул и пойти по кабакам. Однако вместо излюбленной пивной его встречает до боли знакомая и уже успевшая осточертеть свастика: провaленная операция привела к победе фашизма, и в мире отныне воцарились «истинные арийцы». Но наш герой, конечно же, не может равнодушно смотреть на творящийся в мире беспредел и, решив все исправить, вновь отправляется в прошлое — в год 1944-й...

НОСТАЛЬГИЯ ПО ВОЛЬФЕНШТЕЙНУ

Теперь внимание: даже самому опытному игроку не удастся пройти Mortyr за несколько часов — только основных уровней в игре планируется около тридцати. А если учесть еще и секретные помещения, без прохождения которых никто не сможет похвастаться, что он «раскусил» игру... В общем, вам гарантированы многие часы резвой беготни по страшному замку.

Да, вам все это ничего не напоминает? Замки... Фашисты... Совершенно верно, Wolfenstein 3D — старший брат Doom'а. Ветераны игрового фронта, без сомненья, глубоко порадуются этому событию и не раз смахнут скупую слезу, играя в **Mortyr**.

Итак, первые 15 уровней представляют собой путешествие Мортира по самым темным закоулкам нацистского логова образца 1944 года. Чтобы разгадать тайну заговора и спасти мир, он вынужден спускаться все ниже и ниже, в итоге добравшись до самой древней части старинного замка. А там-то как раз и начинается самое интересное, ведь именно тогда нашему герою суждено волшебным образом (и при помощи самых совершенных технологий) отлучиться в свое время.

Возвратясь, Мортир обнаружит уже совершенно другой замок. За многие прошедшие годы он изменился сильнее, чем листок клевера после того, как его слопает и переработает корова: некоторые помещения исчезли, некоторые вновь появились в архитектурном ансамбле. Разумеется, не могли остаться прежними и противники... Одним словом, забот у нашего героя будет хоть отбавляй.

ЧУЖИМИ ГЛАЗАМИ

Как и положено современному шутеру, игра полностью трехмерна. Более того, разработчики обещают «сверхреальный» вид, т.е. фокусировка виртуальной камеры будет осуществляться точно так же, как это происходит с глазами на физиологическом уровне у любого нормального человека.

Отдельных слов заслуживает освещение. Оно целиком и полностью просчитывается в реальном времени, а это значит, что все движущиеся обьекты отбрасывают не только копыта после того, как вы им в этом поможете, но и настоящие динамические тени. А благодаря абсолютно новому (как утверждают создатели) движку, в игре воссоздана совершенная с точки зрения реального мира оптическая схема: к примеру, свет из окон падает на пол, зеркала выполняют свою непосредственную функцию — отражают предметы в соответствии с законами физики, а стекло изменяет цвет проходящих через него лучей.

Помимо всего вышеперечисленного, в **Mortyr** предполагается полный набор погодных условий, таких как дождь, снег, снег с дождем, ураганный ветер, и многое другое, что вы можете ежедневно наблюдать на улицах наших городов.

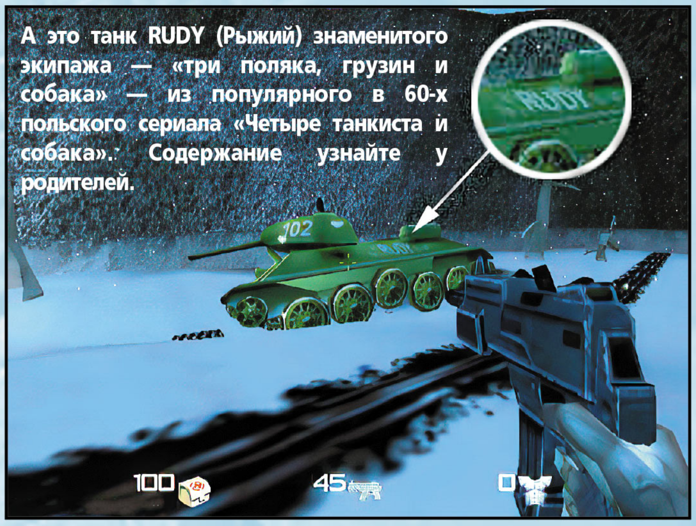
Так и встает перед глазами картина: Ночь. Снег падает с черного, как крыло столетнего ворона, неба. Дождь стучит каплями по грязному стеклу. Покрытые льдом ступени, на которых сломан не один хребет, приглашают совершить увлекательное восхождение. Влажные холодные каменные стены, испещренные следами пуль, навевают дурные мысли. Немецкие солдаты прячутся от пронизывающего ветра, огоньки их сигарет чуть освещают лица. Все реально в этом мире... И особенно — смерть.

ACTION ЗНАЧИТ «ДЕЙСТВИЕ»

По словам разработчиков, они хотели сделать **Mortyr** настолько быстрым и насыщенным действием, насколько это возможно. В игре не будет врагов, которые совершенно спокойно примут на грудь сорок выпущенных в них ракет, а потом еще постараются завалить вас в рукопашном бою — в реальности одной ракетой можно отправить к Создателю целый взвод солдат.

Ваши противники будут умирать реалистично — для успокоения им достаточно одного-двух выстрелов и контрольного отреза головы. Но в игре их будет много, очень много — бегающих, прячущихся, орущих нецензурщину на немецком языке и палящих во все стороны нехороших ребят. Словом, разработчики хотят показать, что в действительности означает слово ACTION.

Вы не сможете пройти **Mortyr**, просто запоминая местоположение врагов. Здесь никто не стоит и ничего не ждет! Как уже было сказано, игра насыщена действием до предела: огромная куча оригинальных находок не только повысит играбельность, но и сделает так, что из ваших ушей польется адреналин. Она даст возможность почувствовать себя одиноким, но честным героем, попавшим в самую гущу врагов, которые горят желанием посмотреть, какого цвета у вас кровь (а то они не знают, что серо-зеленая).



А это танк RUDY (Рыжий) знаменитого экипажа — «три поляка, грузин и собака» — из популярного в 60-х польского сериала «Четыре танкиста и собака». Содержание узнайте у родителей.

Да, о самых злобных, кошмарных и кровожадных идеях, которые только могли возникнуть в мозгах или других органах разработчиков. Даже опытный геймер должен быть готов к тому, что пустой коридор за его спиной вдруг внезапно наполнится толпами бесчинствующих врагов; чудная коробочка, перевязанная ленточкой и лежащая перед ним, окажется миной, а стены очень милой комнатки неожиданно начнут сжиматься и с хрустом раздавят хрупкое тельце.

Впрочем, можете не волноваться, ведь у вас есть оружие, которое действительно убивает. Всего в **Mortyr** обнаружится около 9 разновидностей «машинок смерти», полностью идентичных реальным образцам. Настоящий маузер, например, способен вышибить мозги из трех несчастных, стоящих в ряд. Маузер в игре делает то же самое. Скорострельность MG-42 составляет 25 выстрелов в секунду; таким образом, вам не придется мучить несчастную жертву в течение получаса: за пять секунд вы уложите вдоль стенки 20 человек, разметав по окрестностям содержимое их желудков.

Планируется, что в игре будет представлено, по крайней мере, 13 видов врагов, которые будут кардинальным образом отличаться друг от друга, обладая уникальным AI.

Чтобы звук не отставал от всего остального, авторы решили использовать систему RSX 3D от Intel, которая позволит добиваться 3D-звука на любой звуковой карте. Когда где-то за углом завывает зимний ветер, слышна приглушенная речь и клацанье затворов автоматов, а над вашей голой нежно поскрипывает виселица, это создает незабываемую атмосферу!

В **Mortyr** у играющего не будет ни секунды отдыха или тишины. Трудно даже представить себе ситуацию, когда вы расстреляете всех врагов. В замке всегда будет оставаться кто-то еще.

Все тихо? Вы уверены? Как вы наивны...

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Rage Software
ОНЛАЙН:	www.rage.co.uk/hostile/
ВЫХОД:	I квартал 1999

Hostile Waters

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Выпустив игру, воспринятую «на ура» и зрителями, и критикой, каждая компания становится перед нелегким выбором: что делать дальше? Нестись на волне успеха, дни и ночи клепая бесконечные add-on`ы, mission pack`и и продолжения, пока рынок не будет забит ими под завязку, или же с головой окунуться в какой-нибудь новый проект, который — чем черт не шутит — может оказаться еще более интересным и прибыльным? Большинство разработчиков в этом случае предпочитает полновесную синицу в руках неведомому журавлю в небе.

Rage Software здесь стала скорее исключением. Совсем недавно отгремели последние отзвуки победного шествия по миру Incoming — эталона нового поколения графики и технического совершенства. Отгремели, и ладно. Потому что, несмотря на всю внешнюю красоту, игра была абсолютна никакая, на уровне дешевого автомата. И миссии тоскливые и непродуманные, и стратегический элемент такой, что без дрожи и смотреть нельзя... Но, несмотря на все это, игрушка расходилась бешеными темпами. Потому что фактически являлась первенцем новых технологий. Сама Intel выбрала ее для демонстрации ускоренного графического порта AGP. Казалось, живи да радуйся, какой-нибудь Incoming II публика скушала бы за милую душу. Но разработчики из Rage, похоже, относятся к вымирающей категории людей, способных критически оценивать достоинства и недостатки своих творений. Вместо того чтобы упрямо переть напролом, они скромно опустили головы и сказали: ребята, да это была всего лишь разминка, своего рода переходный этап. А вот теперь мы возьмем крайне удачный (кто скажет, что это не так, пусть первым бросит в меня камень) движок от Incoming и создадим на его основе совершенно новую игру: **Hostile Waters**.

«НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ И ПРАВДОПОДОБНЫЙ»

Первое, от чего попытались избавиться разработчики, — это принцип Incoming, гласящий: игры жанра 3D-action в сюжете не нуждаются. Как там это было? Загадочные инопланетяне? И все?! Жалких два абзаца текста в начале и в конце игры, заменяющие собой полноценный сюжет, и полное отсутствие каких бы то ни было вставок. «Позвольте, но этого слишком мало!» — возмущались игроки на форуме. «Мы хотим знать, кто они, откуда взялись, почему решили напасть на Землю, в конце концов».

Просьбы достигли цели. Практически каждый из существующих на сегодняшний день анонсов **Hostile Waters** начинается с одной и той же фразы: «Для работы над этой игрой мы пригласили профессионального автора комиксов, который будет работать над сюжетной линией игры и роликами... и обеспечит непревзойденный уровень детальности и правдоподобности». И больше никаких подробностей. Из всего этого можно сделать два вывода: 1) Сюжет у игры все-таки будет (непревзойденный и правдоподобный, как и обещали); 2) Подходящего автора у Rage Software пока еще нет, а если и есть, то широкой публике он практически неизвестен (в противном случае имя его, набранное заглавными буквами с восклицательными знаками, уже красовалось бы в официальном пресс-релизе). Пока же известно только одно — основой сюжета опять будет война. И вот те крохи, которые известны о **Hostile Waters** на сегодняшний день.

Похоже, наше недалекое будущее просто не может обойтись без войны, так старательно пророчат ее разработчики компьютерных игр. А нам придется в ней участвовать, на этот раз в роли капитана тактического авианосца. Этот мрачноватый гигант, бороздящий просторы морей и океанов, стал базой для самой разнообразной военной техники, более того, он способен самостоятельно производить ее. Покопавшись в памяти, я вынужден был признать, что ни с чем подобным сталкиваться мне до сих пор не приходилось. Мобильная фабрика по производству боевой техники, вооруженная под стать маленькой крепости, — и все это посреди бушующих волн океана... Ну, а дальше, как водится, крупномасштабная боевая операция, командовать которой поручено вам.

НА МАЛЕНЬКОЙ НЕИЗВЕСТНОЙ ВОЙНЕ

Hostile Waters предстоит стать своеобразным гибридом двух жанров — тактической стратегии и 3D-аркады. Соответственно, на две части разделяется и сам игровой интерфейс. В начале каждой миссии вы получаем определенный набор информации. Разумеется, о цели, то есть о том, что же нам, собственно, предстоит делать на

данном конкретном уровне. Задания в большинстве своем традиционны: уничтожить одних, защитить других и ни в коем случае не трогать третьих. Также играющему рассказывается о ресурсах, находящихся в районе боевых действий, которые предстоит найти и использовать, а также о ресурсах, находящихся в данный момент на вашем флагманском корабле. Ну и в довершение общей картины вы получаете сводку прогноза погоды (которая крайне важна при выполнении боевой задачи — к этому мы еще вернемся позднее) и ожидаемого уровня сопротивления врага.

После того, как все эти данные улеглись в голове, можно смело приступать к стратегической части игры, как-то: производство юнитов и раздача им приказов. В **Hostile Waters** вы сами решаете, какую технику посылать в бой на том или ином этапе, единственным ограничением вашей фантазии будут служить довольно скудные поначалу запасы ресурсов. Позднее волей-неволей придется озаботиться их добыванием: стать на время мусорщиком и собирать с поля боя покореженные обломки или же придумывать иные способы пополнения корабельных складов. Наконец, вся техника построена, вы распределили оружие и дополнительные устройства, и ваше войско просто рвется в бой. Настала пора отдавать приказы и самому покидать уютную базу. Да, чуть не забыл, всего в игре будет 12 видов боевых машин: вертолетов и истребителей, танков и вездеходов-амфибий, каждая из них со своим набором характеристик и затратами на производство.

Наступает пора 3D-action. В **Hostile Waters** вы не зацикливаетесь на управлении одним юнитом, вместо этого нужно попеременно командовать всей техникой, включаясь в бой лишь тогда, когда это необходимо, и возвращаясь, по мере надобности, на базу. В этой части игры используется вид от третьего лица, когда камера расположена позади и немного выше объекта. Ну, а сам бой... Все то же самое: самонаводящиеся ракеты, куча лазерного, электронного и просто огнестрельного оружия и враги, враги со всех сторон. Разве что здания теперь будут играть большую роль — похоже, в некоторые из них можно будет даже заезжать. Идея с перетаскиванием с места на место груза неясного назначения в **Hostile Waters** переродилась в возможность транспортировки сухопутных юнитов по воздуху вертолетом. И хотя массивный танк, раскачивающийся на тонком тросе в заоблачной дали — зрелище сюрреалистическое, сам по себе способ обещает быть весьма удобным.

Отдельный разговор — об искусственном интеллекте. Это извечная головная боль разработчиков игр всех жанров, начиная от компьютерных шахмат и заканчивая 3D-стратегией. Rage Software решила пойти по довольно необычному пути, пообещав играющему вначале откровенно тупых юнитов, как своих, так и вражеских, которым полагается стремительно умнеть по ходу игры от первого и до последнего уровня (всего их ожидается целых двадцать штук). Вернее, умнеть придется уже потомкам: миссии в игре являются самодостаточными, и перетаскивать технику из одной в другую не разрешается.

И тут приходится сделать печальный вывод о недостатке в будущем военных кадров. Как выясняется, вся техника в игре является автоматизированной до предела, а вы — чуть ли не единственное живое существо на всем гигантском корабле. Однако на тоску и одиночество времени не будет — враг не дремлет, с ним надо воевать, но, в глубине души, согласитесь, все же как-то не по себе.

Но я немного отвлекся. Итак, умнеющая техника противника обеспечивает нарастающий от миссии к миссии уровень сложности, а наши собственные юниты будут расти просто у вас на глазах. Если в начале игры свеженародившийся танк без посторонней помощи способен лишь проехать из точки А в точку Б и сообщить упавшим голосом, что находится под огнем врага, то к последнему уровню его собратья по оружию смогут вести боевые действия и самостоятельно принимать вполне разумные решения: нападать, отступать, идти в обход и даже звать на помощь.

«РЕАЛЬНАЯ» КРАСОТА

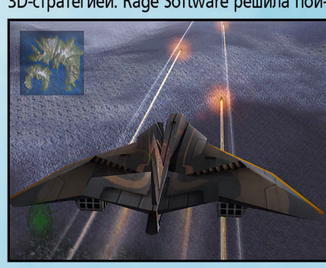
Как я уже говорил, движок в игре останется старый, incoming`овский, со всей массой своих достоинств (к числу которых относится довольно точная физическая модель, умопомрачительная графика и спецэффекты) и недостатков (высокие системные требования и пакостная способность отключать половину графических опций, если ваша машина им не соответствует). В **Hostile Waters** реализован 16- и 32-битный цвет и масса новомодных прибамбасов вроде 3D-sound и джойстиков Force Feedback. Прокрутив раз пять имеющуюся на сегодняшний день демку, я так и не нашел, к чему бы придраться. Разве что инверсионный след от истребителей преломляется порой под самым неожиданным углом. Из недостатков графики это, пожалуй, единственный, мною замеченный. Зато достоинств — хоть отбавляй. Тут и несказанно похорошевшие взрывы, и детально прорисованные техника, земля и вода, выглядящие гораздо естественнее, нежели в Incoming (на гребнях волн есть даже маленькие барашки, советую посмотреть). Карта стала значительно симпатичней, на смену разноцветным квадратикам пришел миниатюрный макет местности. Пока еще не ясно, насколько все это будет удобным, но что красиво — это точно.

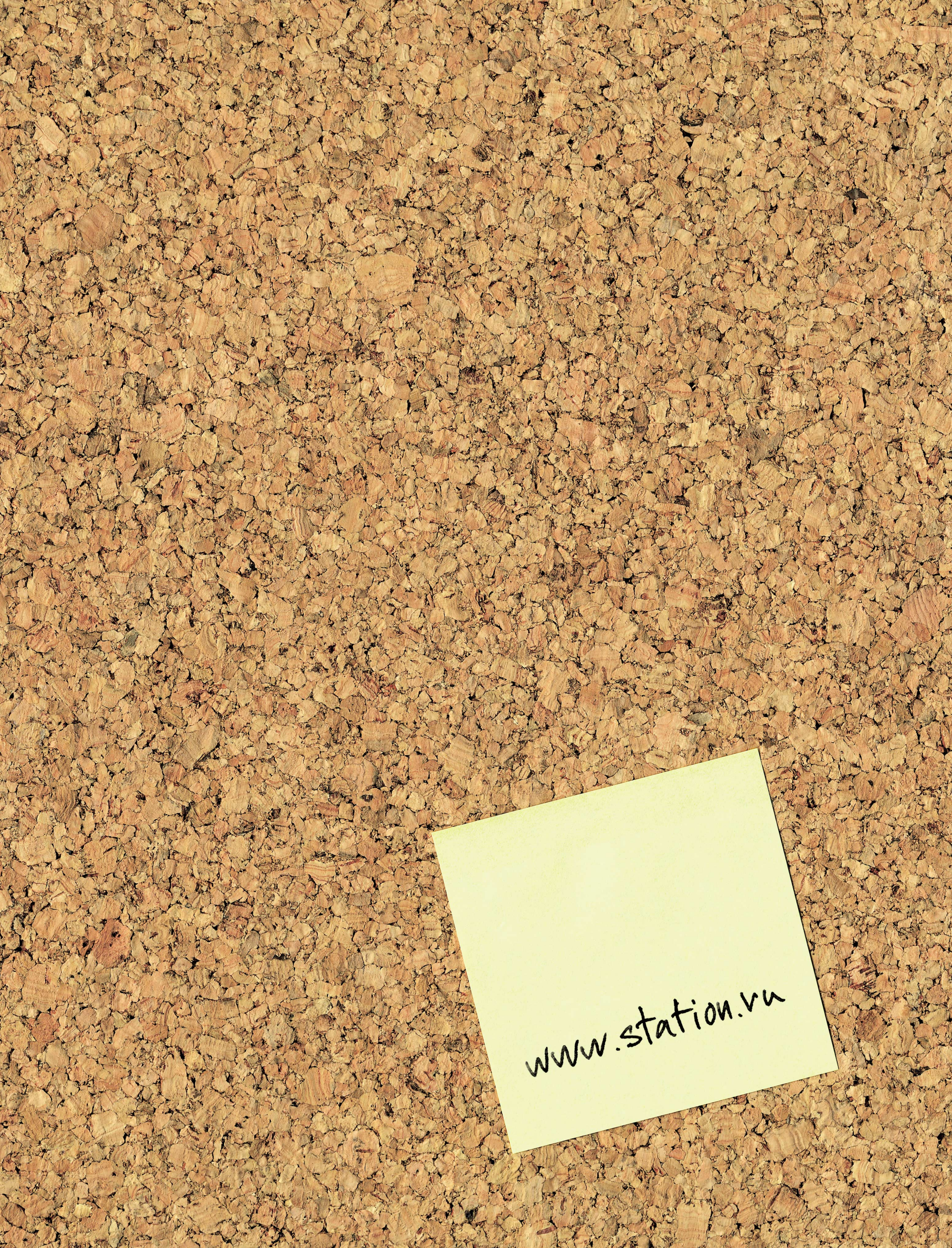
Не оставлены вниманием и любители реализма. Вы хотели правдоподобия? Пожалуйста! В **Hostile Waters** реализованы всевозможные погодные эффекты, начиная от банальной смены дня и ночи и заканчивая снегом, дождем и туманом. «Ха! — скажут скептики. — Нашли чем удивить! Да сейчас даже тетрис на лужайке запросто может мокнуть под дождем на радость капризному игроману.» Но непогода непогоде рознь. Что вы скажете по поводу травяной поляны, после продолжительного дождя превращающейся в грязное месиво? Допустим, самолету на это наплевать, а вот колесно-гусеничной технике придется туго. Что до самолета... Кто там говорил про туман? Правильно, есть великолепная возможность разбиться в лепешку о внезапно выскочившую из-за угла скалу. Сильный ветер может сделать крайне некомфортабельной прогулку на вертолете, а тяжелый танк имеет все шансы скатиться по грязному склону в здоровенную лужу и благополучно затонуть в ней (в этот момент джойстик системы Force Feedback становится мокрым и скользким и так и норовит вырваться из сведенных судорогой напряжения пальцев). А что самое приятное (или, наоборот, противное) — погода на разных участках вашей территории может меняться время от времени, подчиняясь своим загадочным законам и заставляя вас снова и снова менять, казалось бы, уже наработанную тактику.

МЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОГНОЗ

Будет жарко. Не пройдет и двух месяцев, как **Hostile Waters** огненным вихрем ворвется в наши с вами квартиры, заставив многих, забыв дела и сон, взять в руки джойстик. Колонки не выдержат рева ракетных залпов, а мониторы — вспышек разрывов; комнаты наполнятся запахом горящего железа и грохотом боя, и каждый из нас обретет свою маленькую войну, из которой обязан будет выйти победителем.

СИ




www.station.ru

Shogun

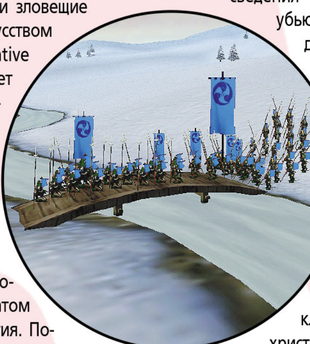
Артем КОВАЛЕВ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	пошаговая стратегия со сражениями в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	The Creative Assembly
ОНЛАЙН:	www.totalwar.com
ВЫХОД:	весна 1999

О, беспощадный рок!
Под этим славным шлемом
Теперь сверчок звенит.

Басе

Пройдет зима, и как и все в этом мире, и на смену ей придет весна. Распустятся листья, расцветут хаги, а на игровом небосклоне медленно взойдет новая военная стратегия «**Shogun**», посвященная событиям, некогда происходившим на территории древней Японии. Экономическое чудо, ставшее возможным благодаря невероятному трудолюбию японцев, вывело их страну в мировые лидеры меньше чем за полвека, это знают все. Но что мы знаем о прошлом Страны Восходящего Солнца, какие образы рождаются в воображении при ее упоминании? Что мы увидим, если попытаемся абстрагироваться от продуктов научно-технического прогресса, с которыми ассоциируется Япония сейчас? Фудзи и цветущая сакура, пагоды и чайные церемонии, сады камней и бумажные фонарики на день поминовения усопших и, конечно же, самураи и зловещие воины, владеющие искусством нинзю-цу. The Creative Assembly предоставляет нам возможность нырнуть в глубь истории этой загадочной страны и своими глазами увидеть прекрасную и жестокую эпоху самураев.



Действие **Shogun** разворачивается в шестнадцатом веке нашего тысячелетия. Пожалуй, не зря этот период называют одним из самых жестоких и кровавых в истории человечества: в этом вам предстоит убедиться на собственной шкуре. В результате феодальных войн, продолжавшихся несколько столетий, Япония оказалась раздробленной на мелкие уделы. Уделы эти контролировались кланами, отчаянно боровшимися друг с другом за власть. Глава государства, император — всего-навсего безвольная кукла в руках клана, контролирующего столицу — Киото. В довершение всего, на горизонте появились иноземцы, приподнявшие покров многовековой самоизоляции Японии и принесшие с собой порох и христианство.

В этот переломный для государства момент вы и вступаете в игру в роли типичного японского средневекового феодала-daimyo. Здесь создатели игры немного отошли от исторических реалий — все претенденты (а их 16) хотя и имеют реальных прототипов, все же находятся в равном положении и располагают равными шансами стать военным диктатором всей страны — Сегуном. Однако вам предстоит столкнуться не только с представителями противоборствующих кланов: на пути желающего получить титул Сегуна встанут силы природы и социальные неурядицы. Подданные будут страдать от землетрясений, болезней и голода, много проблем доставят крестьянские бунты и нашествия монголов.

Средства достижения поставленной цели вполне соответствуют историческим реалиям: от сбора налогов и добычи природных ресурсов до уничтожения соперников и захвата их земель. Для последнего способа в вашем распоряжении находится штаб генералов, командующих армией и с каждым выигранным сражением набирающихся опыта. Именно они поддерживают в бою мораль войска, которое, кстати, весьма разнообразно: тут и крестьяне с арбалетами и пиками, и воины-монахи, и самурайская элита во всем ее многообразии... Лишь пехота с огнестрельным оружием способна дать им достойный отпор (впрочем, эти продукты европейской цивилизации будут доступны и вашим воинам).

Коварные нинзя и гейши-шпионки любой ценой добудут для вас самые секретные сведения вражденого клана или убьют его посла, генерала или даже главу, однако и вам самим следует опасаться подобных проделок со стороны AI.

Послы помогут вам урегулировать конфликт мирным путем или заключить выгодный союз, священники-иезуиты найдут общий язык с главой клана, обратившегося в христианство, а, заполучив к себе на службу буддистского священника, вы получите надежного помощника, который прослужит вам до самой своей смерти, убеждая приверженцев буддистской веры заключать с вами мирные договоры.

Численность армии может достигать десяти тысяч человек, причем каждый из отрядов имеет свой растущий со временем опыт и даже свои определенные представления о чести. Интересной особенностью **Shogun** является и то, что ваш герой сам является одним из представителей клана, он обладает собственным персонажем с группой телохранителей, живет в реальном времени игры, взрослеет, набирается опыта и умирает, продолжая свое дело в своих сыновьях. То есть если ваш герой умирает, не оставив наследника, игра попросту заканчивается. Пока, правда, не сообщается, как именно будут заключаться браки, однако стоит полагать, что они могут стать завершающим штрихом в твердом дипломатическом союзе.

Персонаж героя может вести свою армию в бой и быть убитым в битве, умереть от руки наемного убийцы или стать жертвой

стихийного бедствия. Более того, возможно и самоубийство, в тяжкие моменты позволяющее спасти честь клана, поднять мораль подданных и вассалов и вернуть уважение соседей — с приходом нового главы «пересчитываются» взаимоотношения между союзными и «сочувствующими» кланами.

Основными направлениями **Shogun** можно назвать захват власти в стране, включающий в себя дипломатию со всеми ее аспектами и распределение ресурсов, а также тактику, то есть непосредственное управление армией на поле боя. Можно выбрать то, что вам больше по душе: провести час-другой времени, руководя битвой, несколько дней в борьбе за власть над страной или принять участие в полноценной кампании, настоящем «симуляторе войны», включающем в себя все возможности игры, посвятив этому не одну неделю.

Визуально игра представляет собой захватывающую панораму местности: долины, леса, горы, озера, день и ночь, все времена года и разнообразные погодные эффекты, и все это можно обратить в бою в свою пользу. Когда ваши войска готовы и решение вторгнуться на территорию противника принято, игра переходит в реальное время там, где сходятся две армии. Сражение происходит на полностью трехмерном ландшафте (как в Myth), причем вы можете наблюдать за ним с любой точки поля боя. **Shogun** представляет собой реалистичное, исторически точное воплощение военных действий того времени. Эффект присутствия усиливается за счет видеовставок, показывающих то гонца, принесшего благую весть с поля битвы, то нинзя, докладывающего об успешно выполненном задании, то посланников других кланов, предлагающих мир или просто напоминающих вам о ваших врагах, когда приносят голову вашего шпиона.

О звуковых эффектах и музыкальном сопровождении пока сказать нечего, однако, уже сейчас известно, что игра будет поддерживать трехмерный звук.

Искусственный интеллект заслуживает отдельного описания. По словам разработчиков, в его основу были положены 200 правил искусства войны, записанных японским генералом Сун Тзу в его трактате «Древнее искусство ведения военных действий» и известных за пять веков до нашей эры. Сложно судить о соответствии этих обещаний действительности, но заявление о том, что AI анализирует решения игрока и заставляет его искать новые способы стратегического планирования, звучит интригующе. А чего стоит возможность сохранить в отдельный файл «натренировавшийся» на вас AI и послать его вашим друзьям!

Также было обещано, что, благодаря грамотному AI, стандартные для игр подобного типа проблемы — такие как безразличие персонажей к воплям убиваемых рядом соратников, попытки обойти встретившееся препятствие строго по его периметру или застрять между первыми попавшимися двумя деревьями — должны навсегда кануть в Лету с приходом **Shogun'а**.

Попытки максимально облегчить жизнь игроку, избавив его от необходимости «бороться» с компьютером, а не с AI, нашли свое отражение и в интерфейсе игры — он был максимально упрощен, приближен к

интуитивному пониманию. Всевозможные меню и иконки сокращены до минимума, а мышь осталась единственным средством управления.

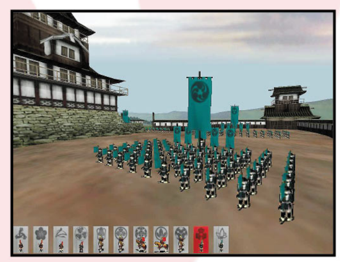
Разумеется, подобная стратегия не может обойтись без многопользовательского режима. Любителям тактики предлагается возможность сойтись на поле брани ввосьмером, набрав себе армию на равную для всех сумму. От двух до шестнадцати человек могут принять участие в стратегической схватке за Японию или проверить свои силы в полноценной кампании. Во всех трех случаях возможно использование LAN, Интернета, а так же hosted service, предлагающего дополнительные «радости»: например, занимаясь исключительно стратегией, вы можете возложить обязанности по ведению тактических действий на другого игрока, т.е. «феодал» может поручить ведение той или иной битвы одному из своих «генералов». Как вы понимаете, «генерал» может служить только одному клану, но никто не мешает игроку присутствовать на сервере под несколькими именами одновременно.

Что особенно интересно, предлагается четвертый вариант многопользовательской игры: сражение по электронной почте. До шестнадцати участников разыгрывают всю кампанию, стратегическое управление осуществляется путем отсылки пакетов через e-mail, AI же отыгрывает действия обороняющейся стороны, учитывая действия каждой из атакующих армий. То есть AI как бы замещает игрока, временно не участвующего в сражении. Год сжимается до масштабов одного дня, таким образом, кампания может быть пройдена в несколько недель.

Какие же системные требование выдвигает **Shogun**? Согласно заявлениям авторов «игра способна идти в разрешении вплоть до 1800x1400, вот только на данный момент нет оборудования, способного обеспечить нормальное быстродействие при таком разрешении». Реальные же требования к компьютеру таковы: **Shogun** будет идти и на p166 без 3D акселератора, правда, при низком fps; для достижения же 25 fps требуется p266; 16mb оперативной памяти позволят запустить игру, но 32mb ощутимо предпочтительней. Если у вас нет 3D акселератора, то вам придется довольствоваться фиксированными положениями камеры: плавное передвижение и приближение/удаление изображения будут недоступны.

Звучит интригующе, не так ли? Вот только не слишком ли устарела технология, использованная еще в первом Myth'е? Ведь **Shogun** с его спрайтовыми юнитами только заявлен на весну этого года, а ведь подобная технология была обкатана еще на первом Myth, который вышел еще год как тому назад. Разумно ли сейчас использовать технологию прошедшего дня? Впрочем, какая же бочка меда без ложки дегтя... Конечно, игра была бы бесспорно более перспективной, реши разработчики использовать полигональные юниты. Однако и без этого нет никаких сомнений, что игра найдет своего почитателя благодаря оригинальному AI, сильному стратегическому элементу, а, главное, захватывающему антуражу средневековой Японии. Остается только надеяться, что игра выйдет в срок, и мы получим возможность приобщиться к глубинам истории загадочной страны, каждый день дарующей всему миру солнце.

СИ



MEDIEVIL
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за $15!

Power Stone

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, Naomi
ЖАНР:	Action/Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ОНЛАЙН:	www.powerstone.com
ВЫХОД:	март 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Power Stone — самый необычный файтинг, который появился в 1999 году. Пока народ смеялся над Capcom, производящей на свет все более и более маразматические продукты, вроде Marvel vs Capcom или третьей (!) игры из серии Street Fighter Alpha (пусть даже и великолепной), извращающийся (только это слово в данном случае и подходит) с различными «линеечками блока» и выращиванием бойцов сверхпопулярной игры по типу Тамагочи, уставший от культивирования одной и той же идеи (на протяжении восьми лет!) родоначальник жанра решил сотворить что-то по-настоящему НОВОЕ. Оставшись непревзойденной как творец двухмерных поединков и непризнанной как создатель трехмерных, японская компания готовит стремительный прорыв на лидирующие позиции в этом жанре для недавно родившегося Dreamcast.

Совсем недавно мы уже рассказывали о **Power Stone**, представленном тогда в Японии как первое творение Capcom для сеговской аркадной платформы Naomi. Но время в игровом мире течет быстро, и есть уже более полная, свежая информация — игра уже вступила в стадию тестирования. И, посмотрев ее поздний вариант еще разок в действии, можно придти к выводу, что ничего подобного еще мы не видели. Сама компания-производитель, работающая одновременно над феноменальным количеством игр, фактически признает ее самым перспективным своим произведением в ближайшем будущем. Специально для **Power Stone** был выделен отдельный сайт в Интернете (www.powerstone.com), где появляется последняя информация по проекту. Правда, на японском языке, если хотите, можете туда залезть — все равно вряд ли что-нибудь поймете. Так что читайте наш журнал.

Power Stone предлагает игроку почти что полную, большую, чем где бы то ни было, свободу перемещения по полностью трехмерным многоуровневым аренам, на которых и проходят бои. Больше всего это смахивает на Ehrgeiz, но в другом ключе, с другой системой боев, со своими ярко выраженными особенностями. Далеко не клон, в общем. И, как знать, возможно, даже это маленькая (а может и большая) революция в жанре, переход от традиционных файтингов к поединкам нового поколения. Разберемся же поконкретнее с тем, что такое **Power Stone**.

Бой, в отличие от еще одного всетрехмерного Spikeout, ведется четко один на один без всяких выкрутасов. Но в этом, пожалуй, заключается самое большое сходство с предками. Все окружение трехмерно, арены выделяются своими размерами, большая часть инвентаря, разбросанного повсюду, может быть использовано как орудие борьбы с противником. В ход идет все что угодно: и ящики, и бревна, и холодное, а также огнестрельное оружие, подобранное где-то. Бежишь, хватаешь первый попавшийся столб, и как засветил им в противника. Какой смак! А потом убегаешь куда-нибудь, на другой ярус, например. Свобода просто поражает. Залезть при желании позволяется и на фонарный столб, и на другой этаж здания (если в здании находитесь), попасть в другое помещение, предварительно разбив ранее преграждавшее вам путь препятствие. Необычно и как интересно! Для свободного передвижения по трехмерному пространству, которым я уже всем успел

забить головы, была создана новая система управления, совершенно не похожая на привычную Street Fighter`овскую. Две кнопки для ударов: рукой и ногой, отдельная кнопка для прыжка. Все. Всего три кнопки, не больше. Крестовина/джойстик отвечает за направление вашего движения. Направление совершенно произвольное, а не как обычно — назад-вперед. Различные комбинации этих кнопок также имеют свое значение. Так после нажатия удар рукой+удар ногой следует использование, подбор предмета. Летящий предмет (ящик, например) можно перехватить в воздухе и швырнуть обратно, а можно просто разбить ударами. Хотя самое стандартное — просто увернуться, уйти в сторону. Такие уходы заменили здесь общепринятые блоки.

Одной из основных целей каждого боя, главным путем к победе является сбор трех «камней силы», от которых игра и получила свое название (power stone переводится как «камень силы»). Всего их три. Изначально каждый боец имеет «в кармане» по одному такому камешку, а третий материализуется на поле боя спустя несколько секунд после начала поединка. Собрав их все у себя, подобрав валявшийся бесхозный и отобрав {выбив, как в Pocket Fighter (Gem Fighter)} имевшийся в наличии у противника, ваш персонаж приобретает сверхспособности, новые суперудары, использование которых отбирает у вас определенное количество камней. Но зато разрушительная их сила оправдывает такую цену. Выполняются они не сложно, чтобы не сказать больше, — нажатием всего лишь двух кнопок одновременно. Такое суперсостояние бойца длится, по законам жанра, недолго — около десяти секунд.

Power Stone представляет восемь персонажей игры, изначально доступных

для выбора. Столько же, сколько и в эпохальном Street Fighter 2: World Warriors. Спешу представить их вам. Falcon — летчик военно-воздушных сил Великобритании, пилот маленького биплана. От нашего справедливого гнева его это, правда, не спасет — таких, как он, за бомбежку Ирака расстреливать надо. Далее следуют девушка-ниндзя Ayame, кунфуист Wang Tang, здоровенный неповоротливый детина по имени Gunrock, перемотаный как мумия (а может это мумия и есть) мечник Jack (самый, вероятно, необычный боец в этой компании), здоровенный индеец Galuda, чрезвычайно похожий на знакомого нам Thunder Hawk`a, еще одна представительница слабого пола — японка Ryoma и последний боец — цыган и конокрад Rouge.

В версии для игрового автомата не будет, судя по всему, присутствовать ни одного «старого» героя из других капкомовских сериалов, но с уверенностью процентов, наверное, на девяносто можно сказать, что в домашней Dreamcast`овской версии мы можем ждать положенных (или одного положенного) нам Street Fighter`овцев или хотя бы Rival School`овца.

Графика игры просто сногсшибательна, ничего подобного вы еще не видели. Персонажи великолепно анимированы, отчего создается необычное ощущение, как будто мультфильм смотришь. Единственное — с тенями у бойцов не все в порядке, но это можно простить. Движок игры прекрасен, а, значит, послужит еще, как минимум, нескольким продуктам. Пока анонсирован только Rival

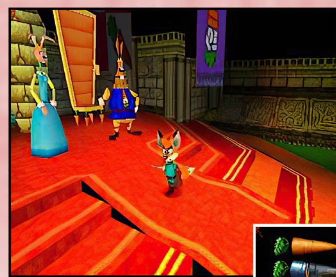
Schools 2, но дальше ждите большего. Оригинальная же концепция, идея игры также потеряна, оставлена в покое не будет, поработает на Capcom еще на протяжении следующих пяти-десяти лет. Можете быть уверены, эта компания золотой жилы из рук не выпустит, а только разовьет ее, разработает и будет наживать деньги на своих фанатах, лопатой грести деньги из их карманов. Елки зеленые, я же разорюсь! **СИ**

Kingsley

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	3D-платформер
ИЗДАТЕЛЬ:	Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis
ОНЛАЙН:	www.psygnosis.com
ВЫХОД:	весна 1999

Недавний коммерческий успех последних PlayStation`овских платформеров, Crash Bandicoot 3 Warped и Spyro the Dragon, не мог не оказать влияния на других разработчиков игр, вдохновить их на создание такого же плана продуктов с целью, пока не поздно, заработать деньжат и на этом. Этим путем уже, как мы видим, последовала известная всем Psygnosis, в последнее время совсем замученная своим владельцем, — Sony. **Kingsley** — вот название их нового проекта, и это же одновременно и имя главного ее героя — обаятельного лисенка, призванного с помощью этой его черты вытянуть у маленьких обладателей приставок их кровные денежки, отложенные в свинью-копилку на крайний случай, каковым появление этой игры я считать не склонен.



Лисенок **Kingsley** проживает в сказочном Фруктовом Королевстве, и, как у любого звереныша его возраста, у него есть заветная мечта — стать Настоящим Рыцарем. Полноценным, так сказать. Для достижения сей благородной цели, получения почетного звания, молодому ученику предстоит совершить поступок, достойный истинного рыцаря. Ну, лис почесал репу и решил, что проще всего будет просто-напросто пойти и спасти все королевство от страшной угрозы в лице некоего Bad Custard — очередной инкарнации Главного Злодея из детских мультиков.

Свой исторический поход **Kingsley** начнет в Морковном Замке, где он проходит предварительную подготовку, обучается искусству владения различными видами оружия: мечом, кинжалом, арбалетом и так далее. Кстати, о Морковных Замках. По китайскому календарю у нас наступил год зайца, о чем Psygnosis хорошо известно. Это и повлияло на то, что королем во Фруктовом Королевстве является заяц, как раз и обитающий в упомянутой цитадели. Типа с Новым годом, дорогие мальчики и девочки!

Графически игра достаточно привлекательна и по этому параметру может составить конкуренцию Universal`овскому дракончику. Впрочем, как и по геймплею. Сообразив, что простым платформером уже никого не удивишь, разработчики решили добавить в продукт побольше RPG, но в разумных пределах, чтобы дети не умерли перед приставкой, пытаясь решить головоломку. Такой подход уже довольно стандартен, но, тем не менее, ничего плохого по этому поводу сказать не могу. На пути игрока встретит солидное количество второстепенных персонажей, с которыми вы поимеете удовольствие пообщаться. Однообразие игры постараются устранить за счет изменения окружения, разнообразия уровней, проходящих в разной местности: то на пляже, то в лесу, то в мрачных подземельях. Другое дело, что при взгляде на скриншоты невольно напрашиваются ассоциации с небезызвестным Rascal, о котором можно сказать много нелицеприятного. К нему, кстати, также приложила руку Psygnosis — была его издателем. В общем, теперь этой компании очень важно поднять себя в глазах покупателей после такого откровенного прокола. И, скорее всего, это у нее получится: Traveller`s Tales свою несчастливую руку к игре не прикладывают, да и свалить на них уже ничего не получится. А сама по себе Psygnosis — конторка ничего себе, великолепные творения для PlayStation делает, может и на этот раз... Тогда уж детишки точно лишатся своих монеток, а большие толстые дети на Западе будут очень рады, покупая себе очередную «Феррари»! **СИ**

Psychic Force 2012

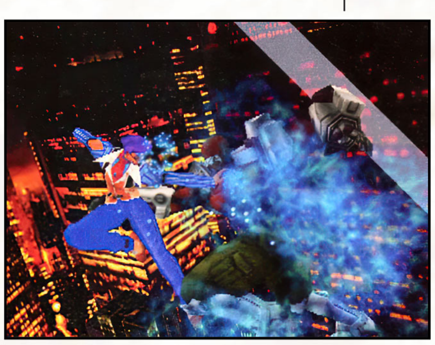
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Taito
РАЗРАБОТЧИК:	Taito
ОНЛАЙН:	www.taito.co.jp
ВЫХОД:	весна 1999

Для многих Taito — не более чем пустой звук. Еще одна из многочисленных японских компаний. Но не надо относиться к ней с пренебрежением, многие до сих пор помнят создателя действительно гениальной игры — великого Arcanoid. С тех пор Taito ничем особенным не выделялась: то гонки какие-то делала, то стрелялочки. И вот для PlayStation появился весьма своеобразный файтинг под названием **Psychic Force**, привлекший к себе пристальное внимание в Японии, но не очень-то оцененный за ее пределами. Ничего такого уж исключительного в нем, честно говоря, не было, просто японцы любят всякие извращения. Вы, например, хотя бы одну игру из серии DragonBall Z (про одноименную anime я не говорю) видели? А в Стране Восходящего Солнца, между прочим, пользуется популярностью. Значит не грех Taito выпустить и продолжение оригинальной игры, теперь уже на новую консоль, где сиквел может удачно «пустить корни». Называется он **Psychic Force 2012** и даже успел появиться в японских аркадах. Но то, что было показано публике, вариант для Dreamcast, выглядит даже лучше этой версии.

Да, игра впечатляет. Обилие различных спецэффектов, взрывов, лазерных лучей и прочего только красит игру, и многие на эти яркие краски, вероятно, купятся. Просто, знаете ли, есть большие сомнения в том, что эта игра станет действительно удачным представителем жанра, а так и останется просто красивой нетрадиционной трехмерной дракой.

В **Psychic Force 2012** есть еще и сюжет. Действие происходит, естественно, в 2012 году, а то чего бы тогда эту дату выносили в название. Как обычно, разворачивается какая-то грандиозная битва между людьми, обладающими жуткой психической силой, страшнейшими телекинетическими способностями. Способности настолько сильны, что эти существа спокойно могут удерживаться в воздухе, летать без дополнительных технических средств. Силой мысли или типа того. Короче, если очень захотеть... У некоторых героев по этому поводу даже что-то вроде крылышек прорезалось, полупрозрачных таких. Планировать на противника так, наверное, легче. Все, кому не лень, палят огнем, молниями и прочими штуками, опасными для жизни. Каждый персонаж **Psychic Force 2012** преследует свои собственные цели, в зависимости от его убеждений. Видите ли, в будущем таких не совсем нормальных людей правительство начало отлавливать и, конечно же, использовать в военных целях. Если что, мозги промывали — обычная для среднестатистического боевика история. В конце концов, к знаменательному 2012 году все обладатели психо-телекинетической силы поделились на три лагеря: сторонников военных, противников военных и на тех, кому эти две группировки до одного места. Друг друга они, совершенно ясно, сразу же невзлюбили, а потому воспарили в воздух и начали там свои разборки. Обо всех этих событиях, всех перипетиях этого напряженнейшего и интереснейшего сюжета Taito обещала рассказать в специально нарисованных для игры anime-роликах, представленных в солидном для видеоигры количестве. Только из-за этого японцы могут спокойно приобрести этот продукт — кто же откажется посмотреть на большеглазых зеленоволосых крылатых (и не очень) гуманоидов. Даже мне это интересно.



Добавятся в игре и дополнительные режимы, что, сами знаете, принято делать при переводе игры с аркады на домашнюю консоль. Разработчик никуда особенно не спешит, а потому, в отличие от некоторых известных суперхитовых творений, мы все-таки получим нормальный режим VS. А, кроме того, еще и Practice, и резко ставший всем нужным Team Battle. **СИ**

Tank Racer

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	гонки/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Grolier
РАЗРАБОТЧИК:	Glass Ghost
ОНЛАЙН:	www.glolier.com
ВЫХОД:	первая половина 1999

Гонки со стрельбой — сочетание, пользующееся неизменной популярностью у игроков всех возрастов. Если говорить о PlayStation, то здесь в этом жанре больше других преуспела Single Trac со своим Twisted Metal. Третью его часть, правда, делала не эта компания, а 989 Studios, но дела это не меняет — именно этой компании стоит отдать пальму первенства в этом жанре видеоигр. Странно, но мало кто из других разработчиков в последнее время ломится на эту благодатную почву. Сложившейся ситуацией решил воспользоваться некий Glass Ghost, чей продукт согласилась издавать Grolier, не намного более известная компания.

Tank Racer, как следует из названия, — гонки на танках. Такое средство передвижения, конечно, выбрано не просто так, а для устранения всех возможных конкурентов на дороге. В отличие от Vigilante 8 и того же Twisted Metal, Tank Racer действительно гонка, где вы наматываете по треку круги в стремлении придти первым к финишу; игра не сводится к поголовному уничтожению противников, хотя это тоже выход. Как всегда, в такого типа играх не обойтись без multiplayer. В данном случае это стандартный split-screen на двоих, но со специальным набором трасс для многопользовательской игры. Стандартный режим игры на одного игрока тоже вряд ли будет забыт, если разработчики сдержат очередное обещание об «очеловеченном» искусственном интеллекте, допускающим иногда ошибки, ведущим себя весьма натурально и не допускающим нечестности по отношению к человеку. Или почти не допускающим.

Визуально игра похожа на, опять же, Twisted Metal, только вместо машин, обвешанных разнообразным вооружением, присутствуют танки, иногда почему-то синего цвета. Встречаются и полицейские авто, только как люди в форме будут пытаться арестовать человека в танке, мне не совсем понятно.

Короче, выводы о готовящейся игре делайте сами, мне же она не нравится. **СИ**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Bioware
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- 4x CD-ROM, 350 hdd space, 2mb Video
ОНЛАЙН:	www.bioware.com/bgate/
АЛЬТЕРНАТИВА:	Fallout 2, Darklands

Baldur's Gate

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Baldur's Gate на 100% оправдывает возложенные на нее надежды — а если кто ожидал большего, то его ввели в заблуждение.

ПРОЛОГ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Поход с самого начала складывался не очень удачно. По количеству гнолльих патрулей можно было догадаться, что хозяева более чем готовы к вторжению. Что вскоре и подтвердилось: элитные бойцы и ветераны стали пренеприятным сюрпризом для партии — тем более в количестве двух с лишним десятков! Хорошо еще, что в начале удалось потрепать их на расстоянии — Джахейра опутала их магической паутиной, а нытик Ксан смог усыпить добрую половину; иначе сейчас все мы были бы уже мертвы.

Слева орудовал двуручным мечом могучий Минск, а справа — Халид. Отряд был весь забрызган чужой и собственной кровью, тело ныло от многочисленных синяков и ран, в ушах стоял беспрерывный лай гноллов. Бой шел уже всю ночь, и становилось трудновато уворачиваться от алебард врага. «В глаза! Бей их в глаза!» — заорал Минск, и команда единым мощным кулаком бросилась в решающую атаку.

Всходило тусклое осеннее солнце, и поле боя стал припорашивать медленно падавший снег. Последние гноллы довершили кучу трупов своих сородичей, возвышавшуюся между пыточной ямой и стеной. Израненные бойцы отдышались, а Ксан, оторвавшись на секунду от работы мародера, изрек: «Рядом с вами я почти верю, что у нас есть шанс»...

ПРОЛОГ. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

С чувством выполненного долга я откинулся от монитора. В глаза было впору вставлять спички, а я еще не знал ничего. Ни того, что придется еще повозиться с остатками гарнизона, ни того, что обратно к мосту придется прорываться с боем через очередные патрули. И что прорваться удастся с пятой загрузки, и придется даже использовать этого депрессивного эльфа в качестве бойца — все-таки Лунный Клинок это не шутка! Но, черт побери, к чему мне было это знать? Еще никогда Затерянные Королевства не были столь удачно найдены.

ДОСТОИНСТВА
Совершенно живые NPC, великолепные сражения.
НЕДОСТАТКИ
Система AD&D, особенно генерация персонажа.
РЕЗЮМЕ
Все же лучшая ролевая AD&D-игра в истории жанра.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

STANDING. WAITING. FOR WHOM, OR FOR WHAT?

Baldur's Gate — одна из трех CRPG, выпущенных в прошлом году (да, господа, их было только трое), самая ожидаемая ролевая игра последнего времени. Нет, ведь сразу чувствуется, что это монстр — даже самые простые факты выглядят устрашающе. В том числе и тот, что занимает игра 5 (пять) дисков. Причем, сами понимаете, диски — штука тонкая, их ведь можно и мультиками красивыми безмерно забить, и аудиотреками, дабы в музцентре можно было послушать. Услада глаз, ушей и прочих органов чувств. Так нет! Пять дисков — и все забиты «драгоценной аутентичной информацией».

Наиболее определяющим, думаю, является факт, что это первая за долгое время ролевка в системе AD&D (или кто-нибудь будет считать таковыми Descent to Undermountain или, упаси Боже, Deathkeep?) Более того — игра, наиболее полно и четко реализующая правила на компьютере. Ее ждали и фаны AD&D, и все прочие CRPG'шники, и даже люди, для которых ролевые игры начались с Diablo и Fallout. Что ж, они ее (кто бы мог подумать!) дождались. Вот сейчас мы и посмотрим, что это за зверь такой — **Baldur's Gate** (или, в просторечии, BG).

Предупреждаю — про игры такого масштаба хочется писать долго и помногу, как мы сейчас и поступим. И если комунибудь сильно неохота вдаваться в подробности, или просто нет времени, скажем сразу — это великолепная, потрясающая игра, более того — действительно лучшая AD&D'шка на PC.

А теперь подробнее об этом и о многом другом.

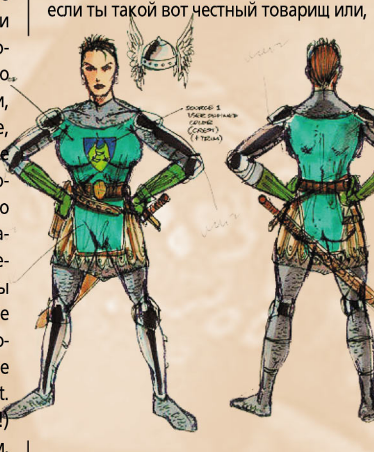
MAMA, MY LIFE HAS JUST BEGUN...

Всем известно, с чего начинается театр — уж очень эту фразу затерли. А ролевая игра начинается с генерации своего персонажа. Впрочем, героев может быть несколько, да и вообще этой самой генерации может не быть. Но, как правило, ее есть, и BG под это правило подпадает. И вот тут-то и кроется первая свинья, подложенная нам, игрокам. К чести Bioware, они тут мало при чем, это все больше TSR виновата. Поясняю.

Как известно, в AD&D у персонажа всего шесть атрибутов. Впрочем, это не так уж и мало, но навыков-»скиллов» (в привычном для CRPG смысле) там практически нет. Но это ладно. Дело в том, что эти самые шесть атрибутов а) не растут. Ну, магическими предметами можно поднять, но и только. И б) при генерации они выпадают случайно.

Нет, мы все готовы с этим смириться. Но! Получая чуть худшие параметры, мы заметно осложним себе жизнь: уж слишком много зависит от высоких значений, слишком много бонусов можно упустить. И, чтобы не страдать мазохизмом на протяжении всей игры, мы страдаем им, генеря своего героя. Час, два, три (некоторые, задавшись целью получить чуть ли ни товарища 6*18, швыряли виртуальные кубики сутками!).

Пенять на TSR — мол, что ж вы создали такую систему?! Не по-людски это! — бесполезно. Их детище отлично подходит под настольный вариант, а конвертации на PC их не волнуют. То есть волнуют, но мало. А вот подход Bioware кажется спорным. Когда AD&D'шки выпускала компания SSI, она уже столкнулась с этой проблемой. И сделала возможным поднять любой атрибут до любого значения. Да, это не очень честно (а ставить игрока в такие условия честно?). Но если ты такой вот честный товарищ или,



скажем, мазохист — не используй такой возможности. А надо — используй. Все было просто. А тут...

Колдовские стрелы

М-да... Вот она — принципиальность. Сам заявил, что игра — шедевр, и сам же начал с ее критики. Что ж, разбавим этот мощный отрицательный заряд положительным.

BG размещена в самом старом, самом проработанном, самом стандартном из миров вселенной AD&D — Forgotten Realms, Затерянных Королевствах. Чего-то нестандартного ожидать было сложно, однако ж, оно (нестандартное) присутствует!

Конечно, не в выборе рас. Тут — знакомый до боли набор из людей, гномов горных и лесных (dwarves и gnomes, соответственно), эльфов, полуэльфов и полуросликов (они же халфлинги, они же хоббиты). А вот в профессиях (классах) прогресс. Впервые доступны маги-специалисты. Это особый род волшебников, которые ограничены практически только одной школой магии (из восьми), но в ней имеют бонусы. Правда, не столь большие, чтобы рекомендовать такого мага в качестве основного персонажа, но все же сам факт наличия радует. Кстати, раньше нечасто можно было стать и друидом али бардом (где-то точно было можно. Но где — убей Бог, не помню) — а тут это в порядке вещей.

Более чем приятные известия — наконец появившиеся weapon proficiencies. Говоря по-простому, это навыки владения оружием. Если персонаж с каким-то типом вооружения не знаком, то воюет менее эффективно. Воины же (и их варианты — рейнджеры и паладины) имеют возможность наращивать этот навык до 5 очков, получая при этом серьезные бонусы на попадаемость и наносимые повреждения.

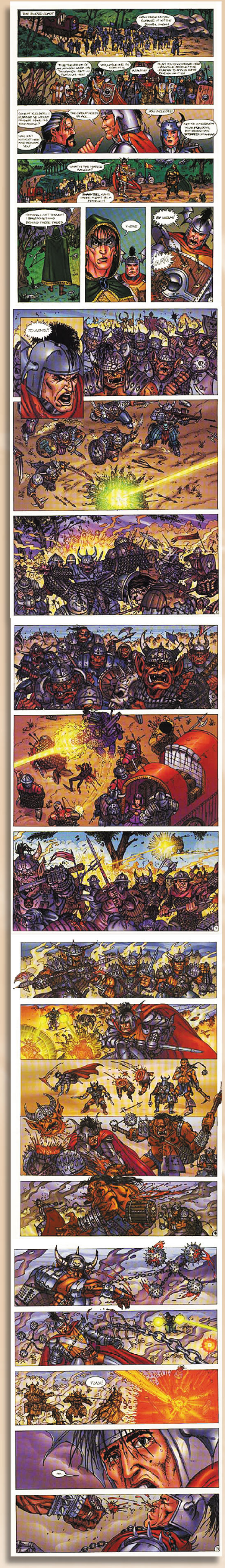
Ух, чуть не забыл основного. Вы создаете только одного героя — своего alter ego. К счастью, в одиночку вам особо походить не удастся. Нет, это возможно, да и смысл в этом определенный есть: весь опыт достанется вам одному. Но непроста сия задача, так что уже очень скоро к вам, на манер Fallout, будут присоединяться NPC. Кстати, «на манер» не значит «точно так же».

ONE DAY IN THE YEAR OF THE FOX...

Сюжет в **BG** есть. Он, впрочем, есть практически везде, кроме разве что тетриса, но тут есть нормальный сюжет, а не примитив. Нет, с большой буквы я бы его писать не рискнул, но какие-то претензии найти трудно.

Итак, главный герой (то бишь лично Вы) — сирота, воспитанный монахами в Кэндлкипе (Candlekeep), крепости-библиотеке, цитадели знаний. Тайна вашего рождения покрыта мраком и тщательно скрывается даже приемным отцом — Горионом. Впрочем, этот Горион воспитал из вас неплохого ____ (нужное впи-

Сезон охоты на анкхегов



сать: воина, мага, жреца, паладина, вора) первого уровня. Жизнь за крепкими стенами Кэндлкипа была спокойной и безопасной до одного дня...

Впрочем, он начался вполне обычно и от других осенних дней не отличался ничем. Жители крепости просили подсобить то с одним, то с другим — найти потерянную книгу, принести охраннику его меч. Но в двух домах на вас неожиданно налетали странные личности, норовившие без лишних слов всадить вам кинжал под ребра. Конечно, они получили посохом (или чем другим) по мозгам, но сам факт! Чтобы такое происходило в мирном, вечно дремлющем Кэндлкипе???

Оказывается, за стенами тоже не все спокойно. В близлежащей местности, Побережье Меча (Sword Coast), полно проблем. Шахты близ Нашкеля резко сократили добычу железной руды. А все, что им удается достать из-под земли, — не руда, а сплошное наказание. Орудия, выплавленные из нее, ржавеют и крошатся в два-три дня. Крестьяне остались без лопат и плугов, а воины — без добрых мечей. Конечно, в провинции были какие-то запасы, но они быстро подошли к концу. А караваны с железом подвергаются беспрестанным атакам бандитов, и до кузниц руда не доходит. Кризис!

И, притом, это только видимая часть айсберга. Что-то недоброе грозит Побережью и самим Вратам Бальдура (кстати, названным так не в честь скандинавского бога, а некоего путешественника, Бальдуриана, нашедшего в этих краях свою смерть). Гориону, похоже, известно больше, чем многим другим. Он немедленно берет своего приемного сына под мышку и покидает Кэндлкип. На этом заканчивается пролог.

Заметьте — пролог, а не вступление. Это очень грамотно сделанный tutorial, который знакомит игрока с основными понятиями — боем, квестами (пока квестиками, за них и награда соответствующая — десяток экспов), общению с NPC, интерфейсу. По всему замку расставлены монахи в зеленом, помогающие освоиться с управлением. Вам даже дают возможность повоевать «стенка на стенку» — выделят в помощь пятерых разнопрофильных бойцов и наколдуют вдоволь иллюзорных противников. В общем, во внешний мир игрок выходит уже достаточно подготовленным.

Однако первый «выход в свет» оканчивается плачевно. Посреди ночи некий закованный в латы ублюдок с группой подручных огров атакует вас и Гориона. Кипит жаркий бой, Горион гибнет, но дает вам шанс скрыться. Кстати, этот бой выполнен на движке игры, соответственно, его ход можно подробно просмотреть позднее. Приемный отец оказался крепким орешком — он смог усыпить всех огров и успел нанести приличные повреждения гнусному латнику. Причем сам погиб только после расхода четырех-пяти десятков хит-пойнтов!

В дальнейшем двигать сюжет — это исключительно ваша прерогатива. Всего в игре семь условных «частей». Вы переходите от одной к другой, завершая ключевые квесты и разбираясь с уникальными монстрами (правильнее назвать их даже враждебными NPC). Помимо же основной линии есть масса побочных заданий, каждое из которых приносит экспу, деньги, репутацию или все вместе взятое. В общем, развитие сюжета больше всего напоминает мне серию GoldBox — он столь же интересен, столь же прямолинеен, но точно так же дает возможность отвлечься и вволю побродить по карте.

YOU'RE NOT THE ONLY ONE AMONGST THE SAINTS AND SINNERS...

Итак, как уже говорилось выше, NPC будут присоединяться для образования под вашим началом полноценной партии. Вплоть до 5 человек, причем, первый герой (вернее, героиня — милая девушка-воровка Imoen) присоединяется буквально сразу же. Скорее всего, это сделано для облегчения жизни магам и прочим хлипким героям, которые в одиночку могут легко скопытиться от первой же встречи с гибберлингами.

Но не в этом суть. Такое значение набор NPC в команду имел только в старом добром Ishar — Legend of the Fortress. Дело в том, что мест вакантных всего пять, а вот претендентов на них — много больше. Разных классов, рас, но, главное — элайнмента. **Baldur's Gate** — практически первая игра, где alignment имеет значение. Да, добрый герой может взять злого в команду, и злыдень даже будет некоторое время ему (добряку) подчиняться. Но скоро терпение лопнет. «Меня достали ваши добрые дела», — заорет этот Chaotic Evil и уйдет из партии.

Но не одним элайнментом жив NPC! Я честно скажу — столь родные, столь яркие герои мне еще не встречались ни в одной ролевой игре. В НЕролевой — да, было дело, кто ж не помнит старика

Jagged Alliance! Тут примерно то же самое: ребятки разговорчивые, все что-то комментируют, переговариваются, а случается — и ругаются! Это больше не статичные фигуры, они способны сами думать, решать и, более того, давить на игрока! Ощущения совершенно потрясающие! После столь удачного эксперимента стоит еще активнее ожидать Wizardry 8, где такие же моменты планировались в еще большем масштабе.

There can be only one!

Перемещается партия по большой карте мира, на которой порядка 50 локаций. Каждая из них — это квадрат 8*8 экранов, причем даже все «пейзажи» абсолютно неповторимы, не говоря о городах, крепостях и прочих уникальных объектах. К счастью, имеется крайне удобная и красивая карта, облегчающая ориентацию. Бродим мы по этим просторам в реальном времени. И, знаете, при всей моей нелюбви к реалтайму, он тут смотрится очень к месту. Особенно учитывая, что в бою можно использовать спасительную паузу.

Вообще же, gameplay очень прост и незатейлив. Любой, даже самый начинающий игрок не растеряется. Но, помимо простоты, все еще и интересно. Ведь на просторах Побережья Меча встречаются не только готовые влиться в ваши ряды искатели приключений. В этом мире достаточно людей со своими проблемами. Часть из них вы сможете решить, а часть послужит вам информацией к размышлению. Кстати, вся она тщательно заносится в путевой журнал — сведения о заданиях, слухи и сплетни, выводы. Не максимально удобно (скажем, информацию о выполненных квестах можно было бы и стирать, а не хламить ею журнал), но все же приятно.

Гм... Из прочих деталей осталось отметить разве что fog of war. Ненавязчивый, не напрягающий. Да еще разве многих старых знакомых, которых можно встретить на дорогах Побережья: главного торильского Гэндальфа — Эльминстера или темного эльфа Дззирта...

BATTLES WON AND VICTORY CHEERS...

Вот тут я вынужден прослезиться. Ностальгия — великая штука, господа! **Baldur's Gate** пробудил во мне такие сладкие воспоминания о Darklands! Причем в Bioware не отрицали, что именно великое Микропрозовское творение вдохновляло их на труды праведные. У них — так же, как тогда, в сладкие «трешечные» времена... (скупая мужская слеза... па-ашла!)

Походовый бой не похож на настоящий. В реалтаймовом спинной мозг с успехом замещает головной. Фазовый, конечно, является неплохой альтернативой, но все же чуть неестественен. Есть только один действительно разумный выход — real-time + пауза. Ты нажимаешь пробел, отдаешь своим ребяткам кучу приказов, и они их шустро выполняют. В реальном времени — то есть как в жизни. По-настоящему. Ну, не здорово ли это?

Ну, может с реальным временем я чуть переборщил. Все равно просчитываются стандартные AD&D'шные турны, кидается инициатива, проводятся атаки (о чем игроку сообщают весьма подробно). У

Хорошо иметь инфракрасное зрение!

Магический дождик

Геноцид в деревушке Xvar'ов

Трупы в Baldur's Gate разлагаются быстро...

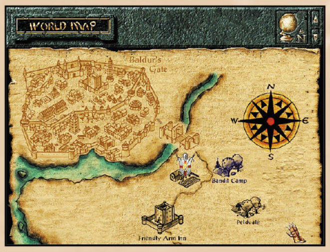
каждого оружия, помимо обычных характеристик, есть еще и speed factor — чем он меньше, тем раньше игрок действует. Можно успеть заколоть врага кинжалом, пока тот будет заносить свой огромный двуручный меч.

Впрочем, можно и не контролировать каждый шаг своих подопечных. Дело в том, что можно написать специальную программу, в соответствии с которой они и будут рубить врага в песи и крушить в хузары. Для тех же, кто с программированием (даже на достаточно простом языке, который тут использован) не в ладах, есть библиотека готовых скриптов. Можно выбрать, скажем, магу, агрессивный стиль поведения: файрболлами по сторонам и посох наголо. А можно спокойный — стоять в сторонке, предварительно наколдовав себе побольше брони.

Бардак у них в этих шахтах...

Боев будет много. И они будут жаркие. Противник умом не блещет (хотя и идиотами монстров не назовешь), а вот количественный и качественный перевес — не редкость. Во многих зонах враги регенерируют (вернее, респонятся), что, сами понимаете, неприятно. Уникальные противники — вообще крайне крепкие орешки, сильные телом и духом.

Положительный момент в этом все же есть, поскольку чем круче враг, тем лучше снаряжение с него можно снять. И пусть наемные Черные Соколы палят по нам своими стрелами холода — мы эти стрелы с их трупиков снимем, да сами используем. Помимо снаряжения нередки и прочие материальные ценности — каменья, деньги. Даже иной раз странно — откуда у троглодитов-гибберлингов с собой золото? Где они его носят? Вспоминается старичок Uukrul, в котором с каждой убитой крысы можно было снять пять монет.



С визуальной точки зрения бои почти безупречны. Герои и враги очень натурально машут оружием, эффектно промахиваются и наносят критические удары. Одно жаль — из-за того, что каждый удар специфическим оружием надо было подробно анимировать, возможность драться обеими руками отсутствует. Особенно радует магия — множество заклинаний великолепно реализовано, я лично так не радовался со времен Thunderscape.

Многих смущает малое количество кровавости (Fallout многих приучил к такой вот вариации насилия). Да, действительно, **BG** выглядит в этом отношении очень спокойно. Связано это в первую очередь со стилистикой мира — это, скорее, волшебная сказка, чем мрачное натуралистическое повествование. Это не Тарантино. Это Роу.

LOOKING GOOD, LOOKING SO NEAT...

В нынешнее время игра просто не имеет права быть некрасивой. Прошли времена проектов ради искусства — все подчинено исключительно деньгам. К счастью, в современных проектах графическая сторона не заслоняет идейную. А с точки зрения графики в BG есть на что взглянуть.

Выполнена она в изометрической проекции. Не столь явной, как в Diablo или Ultima VIII, скорее нечто среднее между этими «чистыми» вариантами и видом сверху, аналогичным серии Dark Sun и Ultima VII. И, господа, этот вид буквально совершенен! Каждый сантиметр Побережья Меча был тщательно прорисован вручную и предстает перед нами буквально как живой во всем великолепии 16-битного цвета. У нас 8 на 8 экранов в каждой локации на большой карте мира, так? А кроме этого ведь есть и отдельные здания (в том числе многоэтажные), шахты, пещеры... Повторюсь — все прорисовано очень тщательно, мир **Baldur's Gate** совершенен до мелочей. К счастью, это большей частью просто картинка: ужасающая интерактивность миров Ультимы могла бы испортить великолепие Забытых Королевств. Но это к слову. А вы представляете, сколько таких вот, пусть «просто картинок», получается всего?

Кстати, именно огромным обьемом графической информации и объясняется колоссальный размер **BG**. Представляете — целый живой мир, и всего-то 5 сидюков! Мир, в реальность которого легко поверить. Такая реальная осень — деревья, одетые в золотые и алые одежды, еще пока зеленая трава, частые дожди со сверканием молний, а иногда и быстротающий осенний снег... Идиллия!

Причем все вышеперечисленные погодные эффекты выглядят просто здорово. Добавим к этому смену дня и ночи и получим картину одной из самых совершенных RPG в истории.

А звук! Ненавязчивая интерактивная музыка. Все необходимые лязги, хрусты, шмяки, бамсы и бумсы. Стоны и крики убиенных монстров. Причем все по уму — если вас атакуют слева, то и звук вы слышите из левой колонки. В пение птичек вплетается топот нападающих флиндов.

В общем, по этому, техническому вопросу, мы не видим никаких. То есть н и к а к и х. Случай, надо сказать, редкий.

FAR TOO MANY WASTED SUNSETS...

There is a tavern in the town...

Вот я все прелести этой великолепной игры расписываю, стараюсь. Может, у кого-то мелькнула мысль о том, что в ней нет изъянов. Мелькнула? Убить. Изъяны есть.

В принципе, как и в случае с генерацией, вина лежит больше на TSR — создателях системы AD&D. В настольных играх «накрутке» персонажа не должно уделяться и не уделяется слишком много внимания. Это, допустим, правильно. Но в CRPG без этого никак нельзя. Иначе становится скучновато. А тут...

То, что в **BG** есть ограничение в 6-7 уровней на персонажа, не так уж и страшно. Страшно то, что растут герои страшно (уж простите мне тавтологию) медленно. По моему убеждению, второй уровень должен набираться за первые 15 минут. А потом еще за 20 минут — третий. Ведь когда персонажи растут, как на дрожжах, — это так здорово! Это адреналин, и все такое прочее. А тут ситуация, мягко говоря, не такая. Тут каждое продвижение по лесенке вверх — это праздник жизни.

Только омраченный праздник. Потому что количество хит-пойнтов, даваемое за переход на следующий уровень, — величина не фиксированная, а рэндомная. Можно получить 1. А можно 10. Вот и занимаешься загрузками по полчаса, пока не выпадет нормальный результат.

Что еще плохого? Мало. Всего мало. Оружия мало — разнообразием в стиле M&M тут не пахнет. Хуже того — сразу доступны все основные типы оружия. Правда, между ними разницы кот наплакал, но все равно — практически с самого начала можно экипироваться чем угодно. Только с броней будут небольшие напряги, и то спасибо.

Да, магические предметы и оружие както выправляют положение, но не настолько, чтобы игрок по полной мог повооружать и побронировать своих подчиненных.

Это основные недостатки. Их мало, но без них было бы все совсем хорошо. Минус в том, что без них не было бы и самой игры, а сие уже совсем никуда не годится. **BG** достаточно неплоха и так. Даже если учесть, что в демонстрации своих погодных эффектов разработчики явно перестарались — дожди и снег идут черезчур часто. Это, несомненно, красиво, но в десятый раз — надоедливо, да еще и темно.

ЭПИЛОГ

Да, я еще ничего не знал. В Нашкеле меня ждал очередной наемный убийца, логово бандитов оказалось далеко на севере, а на кладбище еще предстояло найти мавзолей Рея Музики с эпитафией «Эта игра меня убьет». Юморокс... Не знал я (пока), что за первую же неделю в Топ-100 Интернет она заберется на 25 место.

А к чему знать все это? Достаточно одного — это лучшая AD&D-игра из всех существующих и одна из лучших RPG последнего времени. Она на 100% оправдывает возложенные на нее надежды — а если кто ожидал большего, то его вели в заблуждение. **Baldur's Gate** не идеальна, но бывают ли такие? Стоит уметь довольствоваться тем, что к идеалу достаточно близко.

СИ

Очередь в мавзолей Рэя Музики

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Grolier Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Silmarils
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM
ОНЛАЙН:	http://asghan.grolier.co.uk
АЛЬТЕРНАТИВА:	Heretic 2

Asghan: The Dragon Slayer

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Перед нами весьма достойный результат долгих мучений народа из Silmarils.

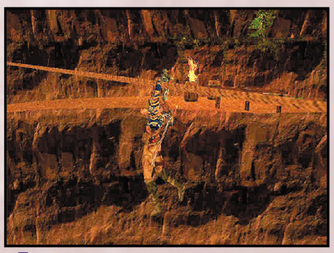
СПАСАЮ ДРАКОНОВ, УБИВАЮ НЕВИННЫХ ДЕВУШЕК

В « тихом омуте черти водятся», — гласит пословица, придуманная, наверное, еще во времена гоблинов и прочей нечисти. А вот на тихом и спокойном острове Кирк водятся вовсе не черти, а драконы, причем в немыслимых количествах. Сей клочок земли кажется мирным исключительно потому, что дракончики отсиживаются в катакомбах, в изобилии пролегающих внутри оного. Но было бы опрометчиво полагать, что рептилии ни с того ни с сего решили устроить себе подземную коммунальную квартиру — дело явно не обошлось без коварного колдуна.

И колдуна этого зовут Морган. И драконов он, разумеется, собрал вовсе не с высоконаучной целью исследования их жизни в условиях замкнутых пространств. Злому чернокнижнику позарез нужна сильная армия для вторжения в королевство Яркой Луны (Brightmoon).

> В игре присутствует немало элементов от мира адвенчур. Вам предстоит вникать в тайны заговора путем выпытывания информации у множества NPC (а их в игре будет более 60), сбора улик и использования волшебных приспособлений.

Но коварным планам Моргана суждено рухнуть, как карточному домику под натиском легкого ветерка, ибо принц Брайтмуна



Главное — не смотреть вниз. И вверх. И по сторонам

Аскан собирается ликвидировать гадкого мага прямо на Кирке, не дожидаясь, пока его стаи поднимутся в воздух. Молодой, но уже опытный истребитель пресмыкающихся, Аскан готов раз и навсегда положить конец проискам злодея. К тому же, у него с этим мерзавцем еще и личные счеты — когда-то несчастный успел принести немало бед его славному королевству.

Эй, ты, там, на том берегу

Так кто же он, герой Аскан? Прежде всего — сын Таркана, давным-давно спасшего Брайтмун от нашествия черных эльфов, что грозили королевству полным уничтожением. Под его управлением Брайтмун расцвел, став одним из важнейших центров Волшебного Мира. И все было бы хорошо, но во время путешествия в великий город Библос Таркан погиб при весьма загадочных обстоятельствах, оставив трон своему маленькому (22-летнему) сынишке.

После этого произошла масса интересных событий. После Великого Наводнения, имевшего место на Севере, огромным стаям драконов пришлось искать себе новые места для гнездования. Королевство Брайтмун пришлось особенно по душе летучим тварям, и они решили обрести новую Родину именно в нем. Но коренные жители почему-то не пришли в восторг от подобного соседства, и рептилиям во главе с Агбуком, огромным двуглавым драконом (наш Змей Горыныч все равно круче!), пришлось устроить небольшую войну. Это было жестокое время жестоких битв, во время которых драконы похищали прекрасных юных дев (что уж они с ними делали, догадайтесь сами), а храбрые рыцари, в свою очередь, занимались охотой на молодых дракониц. Но, в конце концов, граждане Брайтмуна все же одержали победу, а крылатые зверюги убрались на остров Кирк зализывать свои раны.

Но история на этом не заканчивается. Морган (который совершенно случайно оказался родным братом Таркана), ужасно злобный и очень могущественный волшебник, задумал коварный план. Он воспользовался отсутствием Аскана и, обвинив его в связи со злыми духами, заочно изгнал из Брайтмуна. Однако Морган оказался никудышной заменой своему племяннику, да и повеселиться излишне любил. А чтобы добыть денег на свои развлечения, он задавил население немыслимыми налогами. Но терпение народа не безгранично — спустя пять лет подобного безобразия Морган был свергнут заговором олигархов. Униженный и оскорбленный, он сбежал на Кирк, где вместе с драконами и прочими антисоциальными элементами начал лелеять планы мести.

Итак, Аскану суждено прорубить дорогу сквозь полчища кровожадных врагов, параллельно избегая коварных ловушек и прочих гадостей, приготовленных для него мерзавцем Морганом. В этом славном деле ему поможет симпатичная фея из лесов, окружающих Брайтмун, по имени Фиона. После изгнания Моргана из королевства сия доблестная леди бросилась за ним в погоню и совершенно случайно проникла в тайну готовящегося вторжения. А, проникнув, настучала Аскану, ставшему в своем изгнании охотником на драконов. В походе же она, из большой любви к принцу, будет поставлять ему информацию, заменив собой свежие газеты, телевизор и Интернет.

> В мире Asghan найдется место не только драконам, но и эльфам, Черным Рыцарям, гадким стервятникам и даже маленьким зеленым человечкам, которые при ближайшем рассмотрении оказываются огромными гоблинами.

Однако информация не единственное, что нужно для победы. Не волнуйтесь, принц Брайтмуна наделен недюжинной физической силой, а страшное оружие и могучая магия (а вы думали, можно справиться с гоблинами и драконами, орудуя одним лишь мечом?) помогут ему окончательно расправиться с врагами человечества и обеспечить светлое будущее родному королевству.

УВИДЕТЬ ДРАКОНА И УМЕРЕТЬ

Графика в игре выполнена вполне достойно, но шоком для общественности она не станет по причине отсутствия каких-либо нововведений. То есть очень приличный движок обеспечивает приятные визуальные эффекты, которые радуют глаз, но от радости впадать в кому или летаргический сон не заставляют. Текстуры небес, правда, очень красивые — один закат чего стоит...

Что касается анимации персонажей, то она не вызывает практически никаких нареканий. То есть, выполнена почти идеально. Как и любой Убийца Драконов и даже простой смертный, Аскан может бегать, прыгать, скакать на одной ножке (если вторую потеряет в бою), лазать по канатам, карабкаться по отвесным скалам и выполнять еще большое количество акробатических трюков. Не исключено, что своими выкрутасами наш принц обязан какому-нибудь

Довольно здоровый дядька...

неизвестному чемпиону, которого разработчики препарировали, дабы узнать секрет столь красивых движений. Впрочем, не знаю, так ли это было на самом деле, но своего они добились — Аскан ведет себя как настоящая особа королевской крови: красиво и величественно. Впрочем, прочие персонажи ведут себя не хуже.

Сражения поставлены если и не профессиональными бойцами с гоблинами и троллями, то просто грамотными людьми. Движений в арсенале Аскана не так уж и много, но выполняет он их безукоризненно — сразу видны долгие годы тренировок на несчастных драконах... Сюда входят и легкие рубящие удары, которые, наверное, призваны разозлить противника, и ужасные приемы, позаимствованные у Железного Дровосека, с помощью которых запросто можно устроить раздвоение личности даже самому безмозглому зверю. Кроме того, наш убийца владеет множеством всевозможных подкатов и «вертушек». А вот из защитных приемов он знает лишь один простенький блок, но ведь не зря же говорят, что лучшая защита — это нападение.

> Чуть не забыл. Павшие враги напрочь отказываются лежать, распространяя смрад своих гниющих тел. Вместо этого они тихо мирно превращаются в облака и улетают в неизвестном направлении, оставляя на память полезные вещи вроде манускриптов или какой-нибудь целебной настойки.

Противники не уступают главному герою в богатстве телодвижений, но вот пользоваться этим богатством их толком не научили. После пары-тройки с подозрительной легкостью заваленных «опасных» монстров мне захотелось поднять уровень сложности как минимум до normal. Однако сложность в Asghan дрессировке не поддается, и подобное поведение врагов как раз и считается нормой. Да, недооценили программисты AI способности Малого Народца...

У входа во вражескую цитадель

В ПРИЦЕЛЕ АРБАЛЕТА

Сражаться с драконами вы сможете, наблюдая за событиями от первого или от третьего лица. Причем, глядя на Аскана со стороны, можно легко и непринужденно орудовать своим единственным и неповторимым мечом (другого оружия ближнего боя разработчики попросту не предусмотрели), а, вселившись в героя, вы получаете очень хитрый арбалет, но про фехтование в таком случае можно забыть.

Самострел, доступный «от первого лица», несколько неудобен: держит-то его Аскан в левой руке, а прицел у этого девайса отсутствует как класс, однако разнообразие стрел к нему с лихвой искупает все неудобства. Во-первых, имеются «нормальные» стрелы — самые обыкновенные палочки со стальными наконечниками, ничего особенного (зато пролетевшие мимо цели можно отыскать и вновь использовать, но уже более продуктивно). Во-вторых, волшебные — те же «нормальные» стрелы, но оснащенные системой самонаведения. Далее в нашем списке значатся «пакетные» стрелки, вылетающие пачками по 5 штук и являющие собой прообраз современных автоматов. Что такое «взрывающаяся» стрела, объяснять не буду — попробуйте догадаться самостоятельно. Кстати, если вам встретится Зеленый Дракон, или по-нашему Змий, бесполезно палить в него всем вышеперечисленным: для его умерщвления необходима Золотая стрела.

Конечно, Аскану в его приключениях будет помогать и магия, по преимуществу имеющая отношение к стихии Огня. Принц сможет воспользоваться традиционным файрболом — заклинанием Молнии, запросто испепеляющим любого врага, или применить на себя Волшебную Броню, защищающую от самых острых клыков и когтей. Огненное Облако, также доступное герою, — ни что иное, как... целая куча все тех же одновременно выпущенных файрболов. Есть и Огненная Стена, выполняющая функции крематория. Ну а если сил на все вышеперечисленное не осталось, можно вспомнить несложное заклятие, ослепляющее врагов.

ПТИЦЫ, ЗВЕРИ, ЭЛЬФЫ, ТРОЛЛИ — ВСЕ ПОЙДУТ СО МНОЙ...

Итак, еще раз окинув критическим взором эту фэнтезийно-мифологическую игру, делаем вывод, что перед нами весьма достойный результат долгих мучений народа из Silmarils. В нем наличествуют замечательный сюжет, антураж классического фэнтези и очень неплохая графика. А вот звук скорее отсутствует — тут все настолько посредственно, что и сказать-то нечего. Но колонки можно выключить, а потому игра, скорее всего, придется по душе всем, кто любит творения Толкина и хороший action.

СИ

Где-то там плещет море...

ДОСТОИНСТВА

Занятный сюжет в стиле классического fantasy. Радующая глаз графика.

НЕДОСТАТКИ

Неудобное управление. Отсутствие мультиплейера. Посредственное звуковое оформление.

РЕЗЮМЕ

Очень милая игра, не лишенная определенного шарма для поклонников Толкина.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

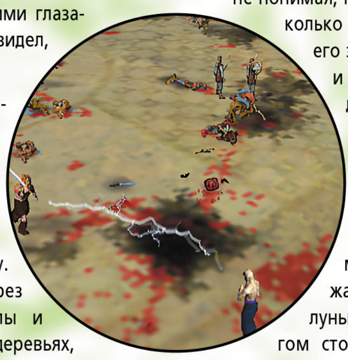
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time strategy/tactics
ИЗДАТЕЛЬ:	Bungie
РАЗРАБОТЧИК:	Bungie
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM; RAM), Direct3D-совместимая видеокар- рекомендуется P-200, 64 Мб RAM, 3D-ускоритель
ОНЛАЙН:	www.bungie.com/mythii/
АЛЬТЕРНАТИВА:	Myth: The Fallen Lords

Myth II: Soulblighter

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Нам вернули старый всеми любимый Myth, деятельно его подреставрировав и добавив практически все, чего не хватало для полного глобального счастья.

Порой все начинается с обычного детского любопытства… В эту ночь Андир решил отправиться на поиски монстров. Десять лет — как раз тот возраст, когда мальчишки всерьез начинают задумываться, как много правды в том, что рассказывают им взрослые. Родители частенько лгут своим детям, порой, чтобы избавиться от бесконечных «почему» и «отчего», а порой и просто потому, что это их забавляет. Но если взрослые способны говорить неправду или шутить по поводу мелочей, то кто мешает им делать то же самое в отношении вещей вполне серьезных? В вопросе о монстрах, например? Из рассказов родителей каждый мальчишка знает, где они живут: в пещере в глубине леса. Но своими глазами-то их никто не видел, правда?



Солнце уже клонилось к закату, когда Андир потихоньку выбрался из дома и со всех ног припустил к чернеющему за деревней лесу. Перебираясь через поваленные стволы и делая пометки на деревьях, чтобы потом легко было найти дорогу домой, он поневоле замедлил шаг, и когда добрался, наконец, до пещеры, уже совсем стемнело. Луна, «волчье солнышко», заливала лесную поляну своим холодным светом, а кругом, отрезав путь к отступлению, мрачной стеной возвышались деревья. Андир несколько минут стоял, собираясь с духом, прежде чем смог заставить себя войти в чернеющий проем. Впрочем, уже через десяток шагов ему пришлось согнуться чуть ли ни вдвое, а там и вовсе присесть на корточки. Ход резко сужался. «Что ж, — решил Андир, — если здесь и живут монстры, размером они должны быть с кошку, не больше, и примерно такие же страшные. Можно возвращаться домой».

Д О С Т О И Н С Т В А

Улучшенный интерфейс, графика, новые герои — и все это для старого любимого Myth`a.

Н Е Д О С Т А Т К И

Ничего, о чем стоило бы говорить всерьез.

Р Е З Ю М Е

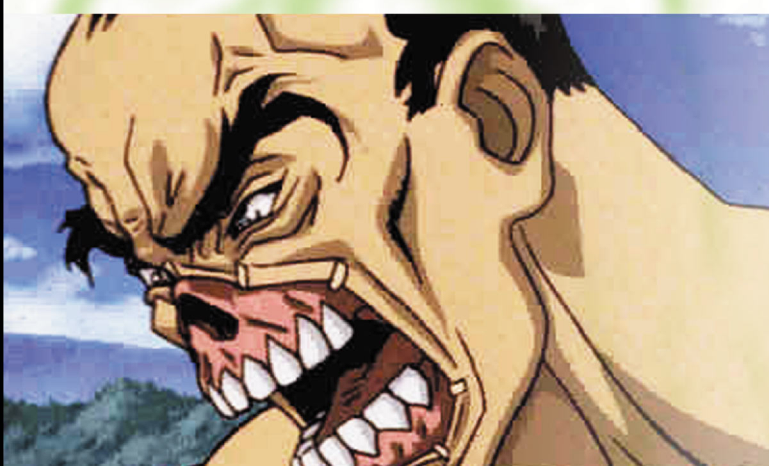
МИФ НАВСЕГДА!

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Выбраться из пещеры труда не составило, и уже через минуту весьма довольный собой мальчуган вновь оказался на лесной поляне. И увидел птицу. Ворон, черный как сама ночь, был, тем не менее, хорошо заметен среди деревьев; его оперение отливало тусклым маслянистым блеском, и он, казалось, звал Андира за собой. Ничего не понимая, мальчик сделал несколько шагов, но тут нога его запнулась о корень, и он упал. Когда Андир поднял глаза, птиц было уже несколько. Они окружили его и молча, выжидающе смотрели своими глазами, в которых отражался безумный свет луны. За их черным кругом стоял человек. Высокий, выше любого из деревенских мужчин, он молча смотрел на мальчика и… улыбался. В улыбке этой не было ничего человеческого, казалось, у этого существа совсем нет губ. Грудь его пересекал уродливый шрам… Из рассказов стариков, еще помнивших Великую Войну, Андир знал имя этого человека. Знал. Но было еще что-то позади него! Что-то, что не имело и не могло иметь имени. Ужас сковал мальчугана, он закрыл глаза… а, когда открыл их вновь, человека на поляне уже не было. Повсюду были только птицы. Резкое карканье наполнило воздух, они садились ему на лицо, на грудь, на плечи…

Летняя ночь коротка. Андир мог бы увидеть, как ночная тьма рассеивалась, уступая место дневному свету, как вороны кружили над поляной, и их стая поднималась все выше и выше в небо, подобно черному ангелу зла с множеством крыльев. Мог бы… Но за ночь, проведенную в лесу, и за полученный урок он заплатил дорогой ценой: воронье выклевало ему глаза.



…Десять лет — как раз тот возраст, когда дети узнают, что в историях о монстрах есть немного правды. Более того, некоторые из этих историй имеют продолжение. Уже светало, когда существо, имени которого Андир не знал, добралось до деревни. Сонно орали петухи, а в крайнем домишке родители беспокоились о сыне, непонятно куда запропастившемся в такую рань.

ЕЩЕ ОДИН ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ МИФ*

Примерно год назад в сознании владельцев PC прочно обосновались такие понятия, как Bungie Software, 3D-стратегия и Myth. Игра полюбилась многим. Оригинальная концепция, масса нововведений, превосходная графика, наконец, — все это быстро сделало Myth хитом, а его грядущее продолжение — одним из самых ожидаемых проектов 1998 года. И вот он с нами: **Myth II: Soulblighter**.

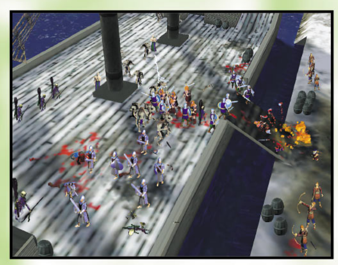
Если вы помните, в сюжете первой части была оставлена изящная лазеечка, позволяющая создать продолжение. Да, лорд Балор был разгромлен, его войска потерпели поражение, а сам он в итоге лишился головы. Всех ближайших слуг и соратников Падшего Лорда, разбежавшихся по окрестным землям, быстро перебили войска Альрика. Всех, кроме одного. **Soulblighter** — человек, пожертвовавший своим лицом ради тайного магического ритуала, смог найти себе убежище в лесной чаще и затаился в нем на долгие 60 лет. Он копил силу и готовился завоевать этот мир, чтобы стать Последним и Единственным Падшим Лордом. И вот война начинается снова…

В единственном сценарии компании теперь 25 миссий, щедро сдобренных очень красивыми мультипликационными роликами, как нельзя лучше способствующими погружению в мир игры. Уровни стали больше, красивее, в них появилась масса зданий, которые теперь не просто создают фон, но и являются полноправными игровыми объектами. Действие будет частенько протекать не на природе, а, например, под сводами замка или на крепостной стене. В игре появилось аж пять уровней сложности, которая, впрочем, и без них постепенно нарастает от миссии к миссии.

Основной принцип Myth`a не изменился: вы по-прежнему полководец, а не бухгалтер, и ведете свои войска в бой с силами Тьмы, не заботясь о каких-то там ресурсах или постройках. Война в ее чистом виде: все стратегические планы разрабатываются и претворяются в жизнь в режиме реального времени, а противник не дает шанса на долгие раздумья.

* В некоторых подзаголовках использованы названия произведений Роберта Асприна.

МИФ КАК ОН ЕСТЬ

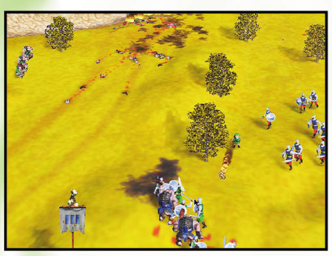


Секвил попросту обязан быть лучше, красивее, удобнее своего предшественника, исправлять его ошибки, наконец. И **Myth II** не стал исключением. Самые серьезные изменения постигли игровой интерфейс. На экране теперь две панели: верхняя отображает информацию по выделенным юнитам, на нижнюю вынесены основные команды и — вот радость-то! — формации. Раньше варианты построения отряда скрывались за безликими кнопками клавиатуры, и не сразу удавалось запомнить, какая из них что обозначает. Теперь же правый угол нижней панели занимают миниатюрные рисунки — «линия», «свинья», «круг» и т.д., а направление выбирается стрелкой, появляющейся после щелчка мыши.

Вообще, настольному грызуну теперь отводится гораздо большая роль в управлении. Наконец-то, появилась возможность посылать войска, кликая по мини-карте (почему до этого раньше никто не додумался, ума не приложу). Да и саму карту теперь можно перемещать без помощи клавиш, просто подводя курсор к краю экрана, и вращать, поместив его в угол. Чтобы выделить группу однотипных юнитов, достаточно дважды щелкнуть по одному из них, а SHIFT+click позволяет атаковать строго определенного противника.

Не обошлось и без некоторых неудобств. Так, например, правая кнопка мыши, которая всегда служила для сброса выделения отряда, теперь по умолчанию соответствует функциям левой. Привыкнуть к этому не то чтобы сложно, просто не очень понятно — зачем. Но, к чести разработчиков, надо сказать, что интерфейс можно перенастраивать самым глобальным образом. «Горячие клавиши», например. Те, обойтись без которых вряд ли удастся, отвечают за «запоминание» групп юнитов под каким-то номером и изменение скорости игры. Эта функция в **Myth II** становится крайне актуальной: замедляться приходится в каком-нибудь замороченном бою, чтобы успевать отдавать приказы, а ускорение придается отряду, с черепашьей скоростью ползущему с одного края карты в другой.

В начале каждой миссии появляется вполне миленькое окно с заданием



(выжимка из трехминутного текста диктора в заставке) и подсказками для всей игры и конкретно для этого уровня. Эти миниатюрные советы могут оказаться весьма полезными, особенно поначалу, так что настоятельно советую набраться терпения и прочитать их все.

МИФические ПЕРСОНЫ

Юнитов поприбавилось. Основное пополнение, конечно же, получили силы Тьмы, но и нам с вами кое-что перепало. Лично мне пришелся по душе Warlock с его мощнейшими огненными шарами и способностью парализовывать сознание вражеских солдат. Но обзаведшиеся миниатюрными артиллерийскими установочками Mortar Dwarves тоже весьма и весьма милы. А уж как стреляют!..

Кстати, практически все стреляющие юниты резко поумнели: лучники изо всех сил стараются попадать все-таки по врагу, а не в спины своих солдат, гномы жизнерадостно вопят: «Поберегись!» — запуская в воздух очередной смертоносный гостинец — предупреждают, значит.

Идея постепенно развивающихся юнитов прижилась и во втором Myth`е выглядит уже весьма заманчиво. Прошедший огонь и воду ветеран и сильнее становится, и стреляет дальше и точнее, навыки специальные у него начинают проявляться. Конечно, все это — лишняя головная боль для играющего — появилась необходимость воспитывать свои войска, беречь их в ожидании решающих сражений. Но дополнительные возможности с лихвой окупают все. Гномы могут оставлять на земле специальные заряды, лучники — огненными стрелами поджигать их или же просто сухую траву, колдунам становится доступна магия...

Воины приобрели массу индивидуальных черт, помимо учета сражений, в которых они принимали участие, и одержанных побед, теперь можно даже менять им имя. Назвать мужика с лопатой (который так и остался journey man`ом) именем своего начальника и гонять его целый день по полю — вот прелесть то!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Ко второй части разработчики поняли, что Myth`у пора становиться массовой игрой. Далеко не у всех стоит дома мощный компьютер и есть в заначке 3Dfx. В Fallen Lords были реализованы только софтверный и Glide`овский графический интерфейсы. **Myth II** добавил к этому списку Direct 3D, и всем сразу же стало легко и просто.

Внешне игра изменилась не слишком сильно. Деревья, опавшая листва, движущаяся вода в водоемах — все, как всегда, на высочайшем уровне. Для слабонервных эстетов и малолетних детей придуман замочек с паролем, «запирающий» наиболее неприглядные моменты расставания противника с жизнью. Но пользоваться им крайне не рекомендуется: разлетающиеся в кровавых брызгах внутренности и куски доспехов выглядят восхитительно реалистично и невольно заставляют призадуматься о собственной анатомии. Все стало немного поярче, число углов обзора спрайтовых моделей увеличилось вдвое (за счет чего двигаться они стали более мягко и плавно), а число полигонов при обсчете поверхности — вчетверо. Сама она стала еще более неровной, и используется это вполне правдоподобно: даже небольшой холмик можно превратить в господствующую высоту для стреляющих юнитов, откуда они будут поливать противника дождем стрел и бутылочек с зажигательной смесью, при этом дальность и точность стрельбы заметно увеличатся. Однако на этот же самый пригорок войска будут взбираться ме-едленно, страдая тяжкой одышкой и боязнью высоты.

Довольно высокие системные требования, заявленные разработчиками вначале, как оказалось, имеют отношение лишь к машинам с 3D-ускорителями. Великолепно же реализованный software-режим не слишком тормозит при разрешении 800x600 на 166 машине с 32 Мб оперативной памяти.

ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ!

Выход Myth`a в свет ознаменовался весьма неприятной ошибкой, из-за которой Bungie даже вынуждена была изъять со складов уже готовые диски с игрой и перепечатать их заново. Суть дела поразительно проста; не вняв печальному примеру погубившего сотни гигабайт информации Sin`a, разработчики не обратили внимания на процесс деинсталляции игры, установленной НЕ В ДИРЕКТОРИЮ ПО УМОЛЧАНИЮ. В итоге Bungie имеет незначительные потери: финансовые, связанные с необходимостью перепечатывать уже готовый тираж, и моральные — пришлось извиняться перед всей играющей общественностью. Всем же, кто имеет версию **Myth II: Soulblighter** ниже, чем 1,1 рекомендуется либо устанавливать ее исключительно в папку C:\Program Files\Myth II, либо срочно добыть исправляющий ошибку патч (доступен для свободного скачивания с сервера Bungie www.bungie.com).

Теперь звук. Трехмерный, поддерживающий самые последние достижения науки и техники в этой области, он создает обалденный эффект присутствия. Орут птицы, дует ветер, переговариваются на посту стражники, устрашающе звенит, сталкиваясь, сталь, и с соответствующими звуками разлетаются останки поверженного врага. Музыка — выше всяких похвал. Порой мрачноватая, а порой по-боевому задорная, она идеально соответствует игре, но звучит почему-то только перед самой миссией и в главном меню. Но это списываем на пресловутый реализм: едва ли во время атаки вражеской крепости должно раздаваться что-либо, кроме криков и взрывов.

О ПРИЯТНЫХ МЕЛОЧАХ

А мультиплейер почти не изменился... Регистрируешься, получаешь свой login и пароль — и вперед на Bungie.net, воевать с себе подобными. А если сервер Bungie почему-то не устраивает, можно сыграть и на обычном TCP/IP-соединении, в этом случае поддерживается до шестнадцати игроков. Добавилось несколько новых режимов игры, возможность поиска серверов, расширилась дипломатия, и, конечно же, все это поступает с солидным набором мультиплейер-карт — новых и интересных.

И, кстати, о картах. На диске с игрой вы найдете два редактора, которые позволяют создавать новые и редактировать уже имеющиеся местности и миссии. Вещь, как вы понимаете, для настоящих фанатов, но программки и в самом деле наимощнейшие, позволяют вносить свои изменения практически во все что угодно. Столь серьезного подхода к созданию редакторов для стратегической игры мне, признаться, не приходилось видеть уже довольно давно.

МИФ — НАВСЕГДА!

И вот — финал. Пора подводить итоги. **Myth II: Soulblighter** — не новая игра, вернее, не совсем новая. Не было никакого резкого скачка в игровом процессе или в технологии, да и не нужен он был, если честно. Нам вернули старый всеми любимый Myth, детально его подреставрировав и добавив практически все, чего не хватало для полного глобального счастья. И это есть хорошо. Скоро на форумах опять начнутся бесконечные дискуссии о том, как лучше проходить тот или иной уровень...

СИ

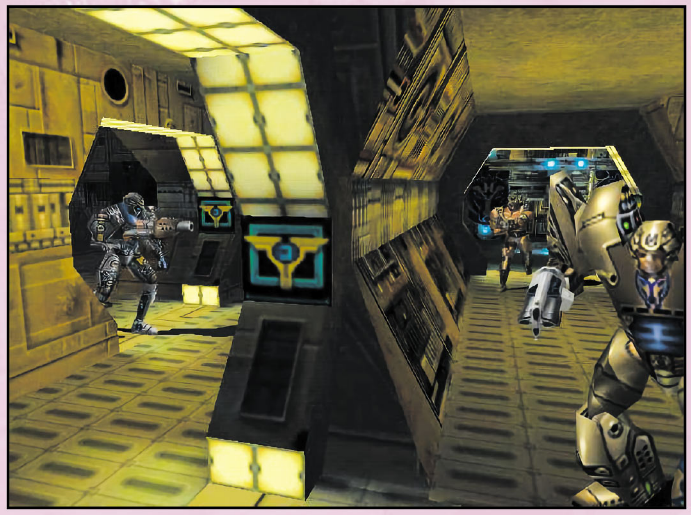
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra On-line
РАЗРАБОТЧИК:	Dynamix
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, Internet/Lan, Win'95/98
ОНЛАЙН:	www.sierra.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Delta Force

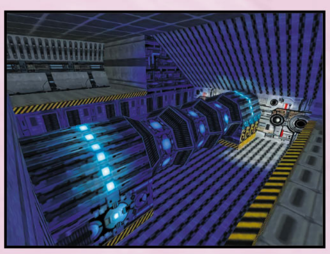
Starsiege Tribes

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Dynamix удалость создать невероятно динамичный on-line'овый 3D-action, в котором практически все было сделано так, как надо. Сравнить **Starsiege Tribes**, в общем-то, не с чем. Разработчики заимствовали множество элементов из самых разных игр, преследуя единственную цель — создание насыщенного сбалансированного gameplay. По внутриигровым ощущениям **Starsiege Tribes** ближе всего к Delta Force, хотя последний, на мой взгляд, был несовершенен и с точки зрения многопользовательского режима.

Несмотря на то, что в творении от Dynamix присутствует и несколько одиночных миссий, сразу отмечу, что **Starsiege Tribes** предназначен исключительно для multiplayer. Девять тренировочных миссий вряд ли дадут хоть какое-то представление об игровом процессе, позволив лишь понять элементарные принципы и научиться самым необходимым вещам. С другой стороны, **Starsiege Tribes** оказался большой редкостью, поскольку многопользовательского режима игры вполне хватает и ничего другого, в принципе, не нужно. Иначе говоря, Dynamix удалось реализовать самодостаточный и в то же время вполне оригинальный gameplay, обеспечив, таким образом, не уменьшающийся со временем интерес к своему творению.





Своими корнями **Starsiege Tribes**, безусловно, уходит к древнему Mechwarior. О симуляторе роботов напоминают не только открытые пространства, но и некоторые довольно важные игровые принципы. Впрочем, несмотря даже на то, что главные участники событий вовсе не боевые роботы, в **Starsiege Tribes** есть и они.

Когда по огромной территории бегают три-четыре игрока, вряд ли можно говорить о необычайной динамичности процесса. **Starsiege Tribes** показывает истинное свое лицо только в командной игре и соответствующих режимах. В противном случае gameplay превращается в примитивную беготню друг за дружкой. Что, мягко говоря, неактуально. Другое дело — Capture the Flag, режим, в котором, кроме виртуозно-инстинктивного вращения мышью, необходимо еще и немножко думать. Впрочем, о преимуществах командной игры чуть позже, сейчас же поговорим о некоторых новациях, предложенных разработчиками в игровом процессе.

Starsiege Tribes далеко не первый 3D-action, действие которого происходит на открытой территории. Достаточно вспомнить тот же Delta Force. Однако это, вне всяких сомнений, первая игра, в которой разработчики использовали максимум преимуществ свободного пространства. При этом нам не придется говорить об интерактивности в привычном смысле этого слова или разнообразии территории... Как ни странно, больше всего внимания в этом отношении создатели **Starsiege Tribes** уделили управлению. На первый взгляд, все вполне обычно. Передвижение, strafe, прыжок, стрельба. Однако сложно не заметить довольно необычную для игры подобного рода возможность совершать огромные прыжки или, скорее, короткие перелеты с помощью ракетного ранца, расположенного за спиной главного персонажа. Нечто похожее было в отечественном Z.A.R., но в **Starsiege Tribes** использование ранца зависит от энергии, которая, впрочем, довольно быстро восстанавливается. Индикатор энергии расположен рядом с индикатором здоровья, лишний раз подчеркивая важность этого параметра. С другой стороны, управлять ракетным ранцем очень непросто, особенно поначалу. Несмотря даже на то, что, оторвавшись от земли, можно изменять направление полета, достигнуть желанной цели бывает довольно затруднительно. Разработчики серьезно поработали над моделью инерции в игровом процессе. Результат очевиден. Не знаю, насколько все получилось реалистично, с ракетным ранцем никогда в жизни не летал, но можно смело утверждать, что реализация подобных прыжков в **Starsiege Tribes** оказалась весьма необычной. Как уже было отмечено, дальность перелетов зависит от постоянно восстанавливающейся энергии, однако это вовсе не значит, что в воздухе можно находиться сколь угодно долго. Использовав весь потенциал ракетного ранца, можно очень высоко взлететь, но через некоторое время — начать падать с возрастающей скоростью. По приближению к земле энергия восстановится до такого уровня, что падение можно слегка притормозить, но не остановить и, тем более, не взлететь на прежнюю высоту. Такое внимание к незначительным, на первый взгляд, деталям,

ДОСТОИНСТВА

Хорошо продуманный игровой процесс, очень много новаций.

НЕДОСТАТКИ

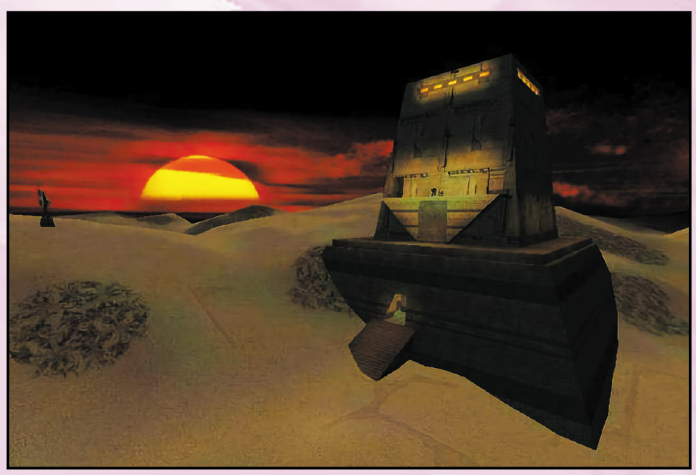
Отсутствие режима одиночной игры.

РЕЗЮМЕ

Один из наиболее значительных многопользовательских 3D-action'ов 1999 года.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



дало блестящий результат в игровом процессе. Использование ракетного ранца существенно разнообразит сражения и привносит множество неожиданностей. Однако это лишь одна новация из многих, хотя и самая важная.

Территории, на которых происходят схватки, ничем не отличались бы друг от друга, если бы не технологические возможности движка, позволившего создать небольшое количество различных построек среди быстро надоедающих холмов и долин. Постройки, как правило, представляют собой подобия крепостей или бастионов. В каждую из них, разумеется, можно войти. То, насколько качественно разработчикам удалось реализовать внутреннее убранство помещений, может лишь восхищать. Не стоит забывать при этом, что основной акцент делается именно на сражения на открытом воздухе. Здесь достаточно вспомнить тот же Delta Force с неестественно убогими сараями. С этой точки зрения **Starsiege Tribes** мало чем отличаются от 3D-action'ов, основное действие которых происходит именно в помещениях. Как правило, во всех бастионах располагается компьютерная панель, автоматически активизирующаяся при приближении. Так перед нами открывается весьма интересный аспект игры, связанный с приобретением самых разных предметов непосредственно в процессе сражений. Мы уже привыкли к тому, что в большинстве 3D-action'ов оружие неизвестным способом самоматериализуется, игроку же требуется лишь его забрать. Конечно же, это чересчур банально. В **Starsiege Tribes**, чтобы получить дополнительный предмет, требуется купить его с помощью упомянутой компьютерной панели. Между тем, приобрести можно не только оружие, броню или какие-либо приборы. Представьте себе, большое значение в **Starsiege Tribes** имеет покупка транспортных средств, представляющих собой необычные летательные аппараты. Полет на них сродни использованию ракетного ранца. Сложно, оригинально и очень эффектно. Говорить о них много не буду, добавлю лишь, что в один летательный аппарат могут сесть до пяти человек. Стоит ли говорить о том, насколько игровой процесс в **Starsiege Tribes** оказывается насыщенным? Если сами полеты достойны отдельной игры?

Как я уже говорил, в **Starsiege Tribes** большое значение имеют стратегические решения, от которых, как правило, зависит победа или поражение. Судите сами, у каждой стороны обычно есть своя база в виде нескольких строений. База охраняется оборонительными сооружениями, которые могут контролироваться игроком. Иногда на поле боя оказываются мощные роботы. Управлять ими можно на специально предназначенном для этого экране. Там же отдаются команды обычным, «человеческим» игрокам. Таким образом, писать о том, что происходит на поле боя, можно бесконечно долго — разнообразие ситуаций обеспечивает и необычайно логичный игровой процесс, и командный стиль борьбы, и обилие дополнительных наворотов, многие из которых смотрятся весьма экзотично.

Забыть о графике в **Starsiege Tribes** невозможно. Нет, я не буду говорить о революционных технологиях и восхищаться внешними красотами. Напротив, отмечу, что небо выглядит весьма паршиво на общем фоне. Зеленые (коричневые, белые и др.) холмы также не особенно впечатляют. Если долго идти вперед, то минуты через две можно незаметно для окружающих помереть со скуки. Световые и прочие эффекты вполне обычны. В процессе можно переключиться на вид от третьего лица. Зачем, не особенно понятно, поскольку играть таким способом не представляется возможным. Полигонные фигурки и оставшаяся чепуха также вполне стандартны. То есть с графической точки зрения **Starsiege Tribes** был бы вполне обычен, если бы не одна милая features, наложившая отпечаток и на gameplay. Дело в том, что ни в одной другой игре, действие которой происходит на открытом пространстве, горизонт не был отодвинут настолько далеко. Delta Force в данном случае вряд ли подойдет в качестве сравнения, так как воксельная каша и рядом не стоит рядом с полигонной четкостью **Starsiege Tribes**. Ни в одной другой игре нельзя подняться настолько высоко, не потеряв из виду земли, которую, как правило, быстро окутывает туман. Здесь же туман появляется только тогда, когда видишь большую часть всей территории. А, учитывая то, что практически каждый вид оружия обладает оптическим прицелом, сражения приобретают неповторимый шарм.

В итоге можно сказать, что **Starsiege Tribes** окажется одним из самых замечательных multiplayer 3D-action'ов 1999 года. Игра стоит того, чтобы на нее обратили внимание, особенно, если у вас есть качественный доступ в Интернет. Думаю, чего-либо более оснoвательного не будет еще очень долго.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Hothouse Creations
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 16 MB RAM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- 4x CD-ROM, 2mb SVGA video card
ОНЛАЙН:	www.hothouse.org
АЛЬТЕРНАТИВА:	Pizza Tycoon, Legal Crime

Gangsters: Organized Crime

Петр ДАВЫДОВ
pdavydov@gameland.ru

Удалась ли новая попытка создать симулятор гангстерской жизни у Eidos?

Это была одна из тех ночей, которые незаметно нависают над городом и погружают его в тишину. Лишь дождь колотил по мостовой, разбиваясь о ее камни... Все спали, когда черная машина неслышно подъехала к подъезду одного из домов. Из нее вышли четверо ребят в широкополых шляпах. Спокойно поднявшись наверх, они позвонили в нужную дверь. Ее открыл заспанный хозяин; впрочем, увидев «гостей», он сразу же переменился в лице и стал умолять о пощаде. Но было поздно, час неминуемой расплаты настал. В унисон запели и смолкли четыре Томпсона, положив конец еще одной проблеме... Наутро, когда полиция оцепила весь дом, никто «ничего не видел и не слышал». А даже если бы и слышал, то никогда бы не сказал. Ведь случившееся могло повториться и с ним.

Всем заправлял дон Чичо. В его ближайшем окружении находилось лишь несколько доверенных лиц, которые командовали бригадами крепко сколоченных парней. Кто бы мог подумать, но всего несколько десятков головорезов держали в руках полгорода... Процесс поступления денег был поставлен на конвейер. Маленькими ручейками доллары стекались отовсюду, скапливаясь поистине в чудовищные суммы. Деньги приносило все, что только могло их приносить. Дон Чичо контролировал огромную территорию, которая была полностью поставлена на защиту. Не было никого, кто не платил бы, начиная от владельцев отелей и банков и заканчивая последним лавочником. Иногда, правда, выискивался какой-либо умник, отказывающийся поступать правильно. Но такие проблемы решались быстро. Уже на следующей неделе к нему заваливалось несколько ребят, разговаривали по душам, и отбившийся баран возвращался к общему стаду. Впрочем, в арсенале были и другие способы убеждения. От небольшого налета или погрома до поджога или даже умело спланированного взрыва.

Неподкупный полицейский - мертвый полицейский

Обратите внимание, казино в подвале центрального банка приносит в пять раз больше, чем он сам

С неугодными расправлялись быстро. Происходило это каждый раз одинаково: человек не успевал оглянуться, как его мозги оказывались на асфальте. От этой печальной участи не был застрахован никто. По первому приказу дона Чичо без разговоров убирался любой.

Люди босса орудовали повсюду. Сбор дани с контролируемых районов был лишь вершиной айсберга. По всему городу раскинулась целая сеть легальных предприятий. Всевозможные магазинчики, гостиницы, рестораны, заводы и даже банк — все принадлежало семье. «Мы чисты», — заявляли они, отмывая в банке грязные деньги, налаживая в подвале очередного магазина торговлю оружием и спиртным, открывая за стенами отелей публичные и игорные дома, а по ночам печатая фальшивые доллары...

Каждый месяц к клану примыкали все новые и новые ребята, вербовавшиеся в порту, подпольных барах, на бирже труда и даже в спортзалах. Из них сколачивались ударные отряды, объединявшие наиболее способных в том или ином деле. Умеющие хорошо управляться с оружием поступали в боевые «квартеты» возмездия, парни, чье выражение лиц не допускало возражений, — в команды по убеждению не в меру упрямых граждан... В общем, семье были нужны разные таланты: от специалистов-поджигателей до умелых водителей. Более же всего ценились специалисты по бизнесу, ведь именно эти ставленники, возглавляя всевозможные предприятия, зарабатывали настоящие деньги.

Платить налоги считалось плохим тоном. Для сокрытия легальной прибыли у дона Чичо были свои бухгалтеры, лучшие в городе, которым не составляло никаких трудов спрятать концы в воду, да так, что найти их было уже практически невозможно. Эти же люди проверяли счета за своими. И если выяснялось, что заявленные доходы различались с реальными... Для управляющего это означало конец — красть у семьи было все равно, что играть с огнем.

Зарабатывать деньги не мешал никто. Мэр, шеф полиции, судьи, агенты ФБР, журналисты, даже постовые на перекрестках — все они ежемесячно получали от дона Чичо свой конверт с хрустящими зелеными купюрами. Если же человека не удавалось купить, то его всегда можно было убить. Обычно расследования по таким делам очень быстро закрывались за недостаточностью улик. Еще бы, ведь репутация семьи была кристально чиста, чему во многом способствовали крупные пожертвования церкви. Газеты же не переставали публиковать восторженные статьи, рассыпаясь в дифирамбах образцовой американской семье. Что было весьма кстати, ведь подходило время выборов...

Единственной проблемой были другие семьи. Каждый претендовал на свой кусок пирога, и никто не хотел уступать ни крошки. Стоило всего на несколько дней потерять бдительность, как оказывалось, что эти пираньи уже контролируют часть вашей территории, готовясь и вовсе выжить вас с насиженного места. Унять воистину неуемные амбиции конкурентов удавалось далеко не всегда, поэтому периодически все выливалось в открытые войны между кланами, в которых активно участвовала своевременно купленная полиция, вступая в перестрелку, но с удивительным постоянством кося только ваших врагов. Впрочем, подкидывание бомб в главный офис враждебной семьи, похищение ее боссов и разгром их нелегальных предприятий также становились обычным делами, о которых постоянно трезвонили все городские газеты.

В общем, жизнь шла своим чередом. И город стал для преступных кланов не просто местом существования, но, скорее, организмом, из которого они высасывали почти все соки, оставляя ровно столько, чтобы он продолжал жить. И это приносило большие, очень большие деньги. А где есть деньги — там всегда найдется кто-то, кто решит взять их себе, взять все. Ведь настоящее могущество еще никогда и никому не давалось — с древних времен его всегда брали боем.

GANGSTERS, КАК ОНИ ЕСТЬ

Сама игра построена по интересному принципу сочетания turn-based и real-time. Все приказы и распоряжения вы, как глава клана, отдаете своим лейтенантам (в распоряжении которых может быть до десяти молодчиков) в перерывах между рабочими неделями. Никто не торопит, можно спокойно прикинуть, как лучше распорядиться заработанными деньгами, кого припугнуть, а кого подкупить. Не понравилось — ничего не стоит отменить все приказы и задать их по новой. После чего нажать на заветную кнопочку «начать рабочую неделю».

Они не хотели платить, а значит не очень хотели жить

Именно здесь и должно было начинаться самое интересное. Не знаю, как вы, но я представлял себе эдакий Syndicate или UFO, в котором играющий смог бы взять на себя контроль над самыми ответственными операциями. Или, собрав в кулак выполнивших свое дело в начале недели гангстеров, устроить перед выходными небольшой сюрприз своему заклятому врагу дону Морзуччи. Как бы не так. То есть управлять-то вашими гангстерами вы теоретически можете, но на деле... На деле это весьма и весьма проблематично. То ли интерфейс неудобен (а он таки неудобен), то ли возможных команд, то есть приказов, маловато (их всего четыре: побить, убить, проследить за таким-то или пойти куда-то), то ли еще что, но общая картина решительно не складывается. Еще бы, ведь даже когда кто-то из ваших осведомителей сообщает, что видел на углу такой-то и такой-то улицы, скажем, Джонни-помидора, чуть ли не правую руку дона Капусто, вы не только не можете взять его в плен и выпытать все секреты (по причине того, что подобного приказа во время недели попросту не предусмотрено), но даже и убить ненавистного мерзавца, поскольку никак не удается понять, какие из ваших ребят находятся к нему ближе всего.

Словом, вместо активной action-составляющей мы получили скорее мультик, в котором наблюдаем за тем, как наши гангстеры выполняют наши же приказы, данные им в начале недели. Так что, в результате, остается лишь включить режим ускорения времени и ждать, пока утомительная неделя пройдет. Прервать же ее, доверив расчет результатов компьютеру, как вы понимаете, решительно невозможно.

Еще один серьезный недостаток заключается в том, что у вас нет возможности спланировать то или иное преступление, уменьшив шансы на провал или, наоборот, собственными руками завалив все дело. А ведь так хочется импровизаций, новых возможностей, неординарных решений. Но этого-то и нет. К сожалению, через день-другой игры все начинает казаться слишком уж однотипным, ведь любые возможные действия известны заранее. Ну, разгромить, ну, убить, ну, ограбить... А толку, когда сами вы не только не можете рассчитать как следует тот или иной шаг, но даже лично поучаствовать в его осуществлении. Все это не дает ощутить развития, почувствовать, что что-то новое вот-вот появится (как в том же UFO). Неделя тянется за неделей, одни гангстеры сменяются другими, количество денег в банке растет, расширяется сеть легальных и нелегальных предприятий, но принципиально ничего не меняется. Кстати, с самими гангстерами — очередной прокол. Согласитесь, куда интереснее воспитывать таланты, зная каждого в лицо и надеясь на то, что когда-нибудь он вырастет в настоящую опору семьи. Однако в **Gangsters** наши ребята не развиваются, из-за чего беречь того или иного парня становится попросту ненужным — ну, убьют или посадят одного, возьмем другого. А ведь жаль, всего один штрих, и игра могла стать более интересной.

Удручает и картина дипломатии. Реальных переговоров попросту нет, играющему предоставляется лишь выбор степени дружественности отношений. Предусмотренные же альянсы и вовсе практически теряют свой смысл, поскольку объединить силы двух семей (даже военные, не говоря уже об экономических) вы никак не можете. А ведь именно это пригодилось бы весьма, поскольку компьютер с самых первых минут полностью берет инициативу в свои руки, так что выиграть становится сложно даже на самом простом уровне сложности, не говоря уже о более высоких.

КАК ВСЕ ЭТО ВЫГЛЯДИТ?

Что касается графики, то главный ее недостаток — 256 цветов. Вместе с тем, я бы не стал говорить, что она не на высоте. Не знаю, как вам, а нам кажется, что все достаточно мило. Конечно, могло бы быть лучше, но где вы видели игру, где лучше уже быть не может? Словом, графика вполне соответствует общему духу и ничуть не портит его. А уж музыка и вовсе полностью погружает нас в атмосферу тех далеких лет, когда Чикаго заправляли не огромные корпорации и политики, а всего несколько десятков ребят, которым никто не смел сказать «нет» и которые были по-своему «неприкасаемыми» среди толпы заурядных городских жителей.

Наша территория

Боевой арсенал прямо с черного рынка

GANGSTERS МЕРТВЫ, ДА ЗДРАВСТВУЮТ GANGSTERS!

Как бы там ни было, но мы получили первую масштабную игру на гангстерскую тему после Pizza Tycoon. Да, долгое время ожидая **Gangsters**, мы надеялись, как, впрочем, и всегда, получить наконец-то вожделенную игру нашей мечты. Однако пора бы уже привыкнуть к тому, что такая игра может существовать лишь в нашем воспаленном воображении. Поэтому давайте не будем укладывать **Gangsters** в прокрустово ложе несбыточных надежд и посмотрим на нее невооруженным глазом. И тогда мы, несомненно, увидим отличную вещь, способную надолго приковать к себе внимание многих любителей серьезных стратегических игр. А уж почитателей бессмертного творения Френсиса Форда

СИ

ДОСТОИНСТВА
Гангстерская тема.

НЕДОСТАТКИ
Непродуманность недели, протекающей в реальном времени.

РЕЗЮМЕ
Смотреть обязательно. Играть, если понравится.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	arcade
ИЗДАТЕЛЬ:	Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- 2x CD-ROM, желателен 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.psygnosis.com/globaldomination/
АЛЬТЕРНАТИВА:	Nuclear War

Global Domination

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

В итоге мы имеем превосходную игру для джеймсов бондов и просто мечтателей.

Медленно ракеты уплывают вдаль,
Встречи с ними ты уже не жди.
И хотя Америку немного жаль,
У других все это впереди...

Детская песенка

МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Хитроумные политики, дипломатические переговоры и вооруженный до зубов мир во всем мире — все это осталось в прошлом. Странами и континентами теперь правит совсем иная сила — сила оружия. Неизвестно, кто был первым, чей палец надавил на скрытую за защитным колпачком красную кнопку, да так ли это важно? Войне был дан ход, войне всеобщей и всеобъемлющей. Ни одна страна не смогла остаться в стороне от нее, хаос и безумие, казалось, охватили весь мир. Но большая сила в итоге всегда обретает своего хозяина. Или хозяев. Война 2015 года постепенно вылилась в противостояние двух всемирных организаций:

WOE (Корпорация Мирового Порядка) — классические плохие парни. В детстве они наверняка любили отрывать крылышки у мух и привязывать консервные банки к собачьим хвостам. Прошли годы, вчерашние мальчишки обрядились в солидные костюмы и галстуки, научились рассуждать о судьбах мира и стали политиками. Но в душе-то они так и остались обыкновенными мелкими хулиганами. И когда подвернулась возможность поразвлекаться с двумя мышками, они не стали раздумывать. Тем более что было точно известно: никому ничего за это не будет. Корпорация Мирового Порядка — вовсе не сборище безумцев, нет. Они развязали эту войну, но они же хотят и покончить с ней. Мир представляется им чем-то вроде пирога за праздничным столом. Раньше его необходимо было делить на всех, нарезая неравные куски и кусочки, и каждая крошка имела своего хозяина. Теперь же появился шанс забрать его себе целиком. Заманчивая и древняя, как мир, мечта с красивым названием — **Global Domination**, мировое господство...

ULTRA (Универсальное Агентство Тактического Реагирования) — единственное препятствие на пути Корпорации. Не альтруисты, нет, альтруистам не осталось места в этом мире, но люди вполне расчетливые и ни в коем случае не желающие попадать вместе со всей Землей под власть WOE. Клиентами Агентства являются страны, не желающие подчиняться Корпорации, но неспособные противостоять ей в одиночку. Заключается договор, по которому ULTRA получает право распоряжаться всеми военными и промышленными ресурсами клиента, а взамен предоставляет ему защиту и поддержку объединенных сил. И с этой минуты на Агентство ложится ответственность за ВСЕ. Судьба нашего мира находится в руках тактических операторов, одним из которых предстоит стать нам с вами...

ДОСТОИНСТВА

Довольно необычная игра и вовсе не такая простая, как это может показаться на первый взгляд.

НЕДОСТАТКИ

Маловразумительные задания и временами неудобный интерфейс.

РЕЗЮМЕ

Великолепный шанс получше узнать географию и заодно почувствовать себя маленьким Наполеоном.

Оценка	7.0
VIDEO	1.5
SOUND	1
INTERFACE	1.5
GAMEPLAY	1.5
ORIGINALITY	1.5
ADDITIONS	0

«MY NAME IS BOND, JAMES BOND»

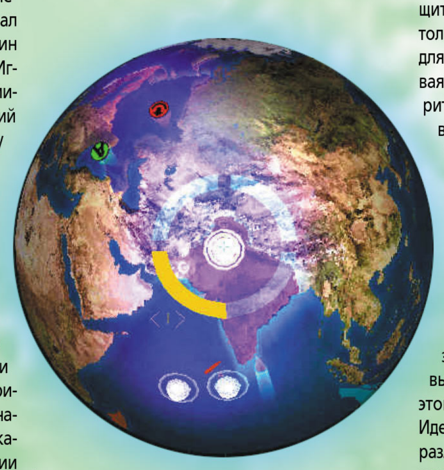
Помните фильм «Никогда не говори «никогда»» из вечного сериала о приключениях агента 007? Главный герой (его играл молодой Шон Коннери) садится за один стол с главным злодеем, и начинается Игра, вечное сражение за господство над миром. В левой руке джойстик, управляющий ракетами, в правой — защитой, а между игроками в воздухе вращается голографическое изображение земного шара, который им предстоит поделить между собой, захватив как можно большую территорию.

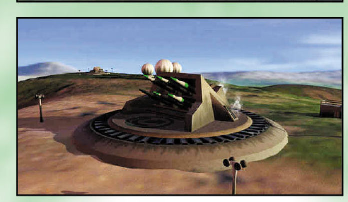
Именно эта идея была положена в основу компьютерной игры **Global Domination**. Вы начинаете миссию, и на экране монитора предстает перед вами Земля: большой глобус, 56 основных территорий которого поделены между странами. Весьма условно поделены, надо сказать. Хотя никто не обидится, если России достанется часть Китая, а Японии — Курильские острова, когда есть возможность потерять все, о таких мелочах не задумываются. Синим обозначена наша территория, красным — противника, нейтральные до поры до времени страны сохраняют естественный (для географической карты) цвет. В левом нижнем углу экрана появляются условия миссии: список врагов и союзников, разрешенное к использованию оружие и цель игры. После этого вы оказываетесь предоставленным самому себе вплоть до новых сообщений от ULTRA, которые не замедлят последовать после выполнения первой части задания. Причем, что интересно: в зависимости от того, как вы повеете себя в миссии, новые задания могут меняться.

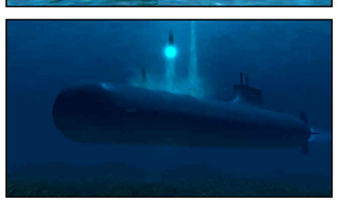
Конечно же, по сравнению с фильмом игра стала гораздо сложнее. В первую очередь это коснулось военных ресурсов, которыми распоряжается каждая страна. В зависимости от уровня технического развития (всего их 7) государство может использовать не только ракетную технику, но и военную авиацию, флот и даже боевые орбитальные станции. Все оружие в игре условно можно поделить на три большие группы:

— **Боевое**. Как уже ясно из названия, сюда входят самые веские аргументы мировой политики XXI века. В первую очередь это, конечно же, ракеты. Удобное оружие, надо сказать: не нужно никуда летать, плавать или напрягаться как-либо еще, нажал на кнопку — и следи за результатами; сбили — не беда, еще целый бункер в запасе. В зависимости от установленных на ракетах боеголовок, они могут наносить различный урон территории противника: тотальное уничтожение, разрушение объектов военно-промышленного комплекса, истребление населения (в случае, если нужно захватить страну, оставив нетронутой ее инфраструктуру). Боевая авиация представлена бомбардировщиками, которые с нескольких заходов на территорию противника способны убедить кого угодно в чем угодно. Боевые орбитальные станции — это уже для технологически высокоразвитых гурманов, они чрезвычайно медлительны, но позволяют захватить территорию чуть ли ни с одного залпа. Ну и, наконец, субмарины: небольшие подводные лодки практически невидимы для наземных средств обнаружения, поэтому могут незамеченными подкрасться прямо к вражескому берегу, всплыть на перископную глубину и шарахнуть со всей дури чем-нибудь смертоубийственным.

— **Защитное**. Разумеется, благоразумный человек постарается в первую очередь обезопасить себя от всяческой взрывоопасной гадости, беззастенчиво ссыпаемой ему на голову недругами. Первое место в комплексе противовоздушной обороны занимают различные ракеты-перехватчики. В зависимости от своей начинки они могут просто разрушать боеголовки противника, взрывать их (приятнее всего делать это над вражеской территорией) или даже перепрограммировать систему навигации, отправляя смертоносный груз обратно (забавнее всего, когда подобная техника есть у всех участвующих в конфликте стран, эдакий волейбол получается: я отбил его подачу, он мою...). Легкие истребители патрулируют определенный квадрат местности, методично отстреливая пролетающую поблизости вражескую технику. Ну, а эсминцы легко засекают подводные лодки противника и моментально с ними расправляются.







— **Специальное**. Верх извращенной фантазии военных — специальное оружие. Защитное и боевое, начиная от мощного вертолета, несущего на борту приспособления для ведения боевых действий, и заканчивая прокатывающейся по гигантской территории электромагнитной волной, призванной выводить из строя вражескую технику. Это оружие доступно далеко не всегда, некоторые его виды можно получить только вместе с бонусом.

Пришла пора сказать пару слов об интерфейсе. Два джойстика в руках суперагента 007 сменились обыкновенной двухкнопочной мышью. Левый клик — атака, правый — защита, задержка в несколько секунд позволяет выбрать тип оружия. Просто и удобно, к этой части интерфейса нареканий нет. Идем дальше. Для удобства перемещения различные участки земной поверхности вешаются на горячие клавиши (F1, F2...), переключение ресурсов каждого государства (артиллерия, авиация, флот), защитных и атакующих, — еще две кнопки. И вот тут-то, пожалуй, кроется главное неудобство. Дело в том, что по ходу игры приходится контролировать одновременно с десяток различных территорий, разбросанных по все Земле. Каждая из них имеет свои военные ресурсы, и нелогично перехватывать ракеты, посланные из Индии по Мадагаскару истребителем, стартовавшим, к примеру, из Канады. Все равно долететь не успеет. Значит, если до этого мы вели боевые действия в Северной Америке, нам придется спешно переместиться к Мадагаскару, судорожно переключать его ресурсы — и все это под непрерывным огнем. Не слишком удобно, ничего не скажешь, однако, поразмыслив, я пришел к выводу, что такой вариант интерфейса — все же единственный возможный для этой игры.

Все основные объекты на территории государства могут быть не только уничтожены, но и просто повреждены. Информация о состоянии военно-промышленного комплекса (всех этих портов, аэродромов и бункеров), а также некий упрощенный менеджмент ресурсов (какие ракеты будут делаться быстрее и будут ли вообще; насколько интенсивно должно происходить восстановление поврежденных участков) доступны на тактической карте. Ну, а всего в основном игровом сценарии 20 миссий, в течение которых вам предстоит пройти путь от новобранца ULTRA до спасителя человечества. Такая вот военная карьера.

ВОЙНА — ДЕЛО КОЛЛЕКТИВНОЕ

Помните такую фразу: «Генералы устроили войну, а на нее никто не пришел»? Действительно, воевать лучше всего не в одиночку, а в кругу друзей, в тесной компании, так сказать, разнося в клочья не абстрактного премьер-министра Индии, а своего родного брата Павлика, например. Чему призван поспособствовать multiplayer-режим. Все как всегда: соединяемся друг с другом посредством сети, модема или же лезем в Интернет и начинаем ракетную бомбардировку своих родственников и знакомых.

Однако ж миссии, имеющиеся в сценарии, надоедают подозрительно быстро. Душе хочется чего-то нового, светлого, как ядерный взрыв, и прекрасного, как атакующее звено истребителей. И вот тогда-то на помощь приходит совершенно великолепная штука под названием Conflict Editor. Теперь у каждого из вас есть возможность создать свой маленький Армагеддон, заботливо вырастить его собственными руками. Признаюсь честно: обычно я игнорирую редакторы карт, предпочитая ограничиваться миссиями, заложенными в сценарий. Но в случае с **Global Domination** я изменил этому принципу. Conflict Editor чрезвычайно удобен и прост, но он позволяет спрогнозировать ЛЮБЫЕ условия ЛЮБОГО вооруженного конфликта на нашей планете. Это ли не есть интересно? Полученные в результате карты можно использовать как для одиночных миссий, так и для мультиплейера.

ИСКУССТВО ЭПОХИ АРМАГЕДДОНА

Графика. Ну, а какой ей, собственно, быть в этой игре? Глобус — он и в Африке глобус, большой такой, красивый и круглый. Можно изменять по своему усмотрению уровень его детализации, приближать, удалять, крутить во все стороны. В игре реализована поддержка 3D-ускорителей, а значит всяческие взрывы, вспышки и всполохи выглядят весьма реалистично.

Отдельной строкой следует сказать о видеовставках, каковые занимают большую часть диска с игрой и должны поддерживать нас в курсе драматических перипетий сюжета. Psygnosis весьма гордится тем, что отсняты они не на квартире одного из разработчиков, как это обычно бывает, а на взаправдашней киностудии под названием Clowd Nine Films. Что можно сказать... Деньги вроде бы потрачены не зря, и получилось вполне красиво, на порядок выше какого-нибудь Gunmetal. Но сюжеты... Похоже, какой-то злой рок тяготеет над разработчиками компьютерных игр. Сюжеты роликов навевают лютую тоску и желание поскорее нажать на ESC.

Музыка — в лучшем джеймсбондовском стиле, что-то такое пронзительно загадочное, зовущее вдаль, заставляющее почувствовать себя несущимся в BMW последней модели (но лучше все-таки в Aston Martin) по извилистой горной дороге с обольстительной красоткой под боком и «Береттой» за пазухой. Музыкальных тем немного, но они ненавязчивы и идеально гармонируют с общим стилем.

IN FINALE

В итоге мы имеем превосходную игру для джеймсов бондов и просто мечтателей. У любого из них теперь есть возможность не просто понаблюдать за ожидаемым все последние десятилетия военным армагеддоном, но и принять в нем живое и непосредственное участие. И после одного дня игры понимаешь, что географию все-таки надо учить, что мир во всем мире, оказывается, классная штука, и нужно крепко любить землю, на которой мы с вами живем.

СИ

Quest for Glory V: Dragon Fire

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Sierra
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 465 Мб free space, рекомендуется Pentium 200, 64 Мб RAM, 510 Мб free space
ОНЛАЙН:	www.qg5.com/
АЛЬТЕРНАТИВА:	вся серия Quest for Glory

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Даже самые лучшие серии игр когда-нибудь заканчиваются. Неким шестым чувством разработчики понимают, что — все, идея изжила себя, и торжественно объявляют очередную часть Последней и Заключительной. Ну, а дальше происходит вот что: если серия была на самом деле популярной, безумные фанаты начинают заваливать разработчиков просьбами, пожеланиями и требованиями, и даже люди вполне серьезные высказываются, что, мол, неплохо было бы и повторить еще по маленькой. Ну, нет у играющего большинства этого самого шестого чувства (меры). А зря...

Это как бонус, после долгих стараний разработчиков выпавший на игровом автомате жизни. Сверкают яркие огни славы, деньги текут рекой и на экранчике появляется вопрос: «Продолжим?». Они угадывают карту раз, другой, третий... Выигрыш все увеличивается. И в этот момент опытный игрок чувствует: пора уходить. Но толпа напирает сзади, раздаются возгласы: «Давай, мы за тебя болеем, ты победишь!» И человек думает: «Ну, что я, в самом деле. Последний раз — и все!» Но Фортуна — дама капризная и отвернуться от своего избранника может в самый неподходящий момент.

Популярнейшая некогда серия игры от компании Sierra — **Quest for Glory** — возродилась после долгих лет затишья и официально объявленного завершения серии, возродилась уже в пятой части, именуемой «**Dragon Fire**»...

ЗА ОКОЛИЦЕЙ ДРАКОН

Тяжело жилось людям на острове Marete. Давным-давно колдуны с расположенного по соседству Атлантиса обидели здоровенного красного дракона. Чтобы избежать его гнева, они были вынуждены потопить свой остров и превратить его жителей в водяных. Сбежали, значит. Ну, а обитатели Marete оказались без вины виноватыми. Им оставалось надеяться лишь на магические оковы, удерживающие спящего дракона в его пещере до тех пор, пока кто-нибудь не нарушит его покой кровью убитого человека. И, конечно же, это произошло. Если не везет, то не везет по крупному. Как раз в это время райдеры атаковали побережье, после долгих лет мира обитатели Атлантиса неожиданно восстали против людей, а отравленный кинжал убийцы оборвал жизнь правителя города Silmaria. Нет, эта земля положительно нуждалась в герое, который разобрался бы со всеми проблемами, примерно наказал врагов и, вообще, наладил бы несколько покосившуюся в последнее время жизнь островитян. И такой смельчак нашелся. Маг Erasmus призвал его на помощь обитателям Marete, и теперь в его руках находится судьба этого прекрасного мира.

ГЕРОЙ НА ВСЕ ВРЕМЕНА

Сюжет в игре нелинейный, путешествуя по острову, можно встретить наряду с новыми персонажами массу старых знакомых — словом, все весьма заманчиво. Прохождение включает в себя массу квестов-заданий, выполняя которые, вы сами должны будете определить свой путь к победе. Неизменно только одно: каждая новая задача оказывается сложнее предыдущей, и добраться до конца будет ой как нелегко.

Quest for Glory — это не просто квест, как человек несведущий мог бы предположить исходя из названия, это смесь двух игровых направлений — adventure и RPG. От адвенчуры герой получил возможность общаться с другими персонажами, выполнять различные задания и хранить массу всякой всячины в inventory; в наследство от RPG достались развивающиеся параметры и навыки, а также возможность выяснять свои отношения с противником единственным достойным настоящих мужчин способом — хорошей дракой. Ну, а поскольку мир — штука опасная, повод для выяснения отношений будет появляться весьма часто.

Всего в игре четыре типа персонажей: fighter, thief, wizard и paladin, каждый со своим набором параметров силы, здоровья и боевыми навыками, которые улучшаются по мере прохождения игры. Ну, а для тех, кто так и не может расстаться со своим старым персонажем из прошлой части игры (и он каким-то чудом все еще сохранился на диске), предусмотрена возможность импортировать его данные в **Quest for Glory V**. Но этим-то сейчас никого не удивишь, классика как-никак, а вот что на самом деле интересно и оригинально, так это пазлы и головоломки, для каждого героя они свои.

Воины обладают способностью носить на себе и использовать в бою весь широчайший ассортимент оружия и доспехов, но с магией у них туговато. Соответственно, и задачки, попадающиеся им на пути, решаются преимущественно посредством применения грубой физической силы. Колдун, как можно догадаться, не слишком дружит с военной амуницией, зато великолепно владеет магией и головоломки будет разгадывать с помощью своих заклинаний. Вор способен притаиться на крыше или спрятаться в тени, и решение пазлов потребует от него максимальной хитрости и осторожности.

Но и это еще не все. Сюжет игры также подчиняется выбору персонажа. Так, паладин будет искать Кольцо Истины, вору захочется стать Повелителем Воров, маг спит и видит себя обладателем волшебного посоха, а воин — воин просто мечтает стать чемпионом среди гладиаторов...

ОПОЯСАННЫЙ ЗАКЛИНАНИЯМИ

Про игровой интерфейс сложно однозначно сказать, плох он или хорош. Порой он кажется весьма удобным и интуитивным. Мышь и клавиатура во многом дублируют друг друга, и можно выбрать для себя максимально удобный и комфортный способ управления игрой. Так, например, переключение режимов курсора может осуществляться и правой кнопкой мыши, и щелчком по пиктограмме в углу экрана, и «горячими клавишами»...

Но я всю свою сознательную жизнь считал, что заклинание — вещь, в общем-то, абсолютно нематериальная, и по этой простой причине места занимать не может. Ан нет, inventory в игре — это своеобразная кладовая, в которой хранится все, что не предполагается использовать в ближайшее время. А вот предметы первой необходимости должны висеть на своеобразном «поясе», имеющем всего лишь девять ячеек. И вот тут-то и выясняется, что какой-нибудь fireball занимает ровно столько же места, сколько и панцирь из нержавеющей стали. Я уж не говорю об эстетической стороне дела (пять мечей и два fireball`а на поясе — это даже для игры чересчур), но как же неудобно постоянно перекладывать предметы и заклинания из одной копилки в другую.

Ну, а вторая проблема — это отсутствие каких-либо идентификационных признаков, отличающих игровые объекты от просто фона. Фантазия частенько пасует, и приходится щелкать мышью наугад в тщетной надежде попасть в «правильное» место — авось что-нибудь и заработает. А порой и необходимые для inventory предметы теряются на фоне горизонта, и нужно обладать 21-дюймовым монитором и глазом орла, чтобы понять, что эта вот скромненькая полоска в четыре пикселя на самом деле есть боевой магический лук.

О БОЛЬШИХ ПИКСЕЛЯХ И МАЛЕНЬКИХ ВИНЧЕСТЕРАХ

Итак, что же нужно для того, чтобы стать героем? Самая малость: всего лишь 465 Мб свободного места на диске. Пардон, оговорился, 465 Мб — это минимум, а лучше иметь 510 Мб или даже все 1,1 Гб. Кому из разработчиков первому пришла в голову мысль, что инсталляция квеста может быть ТАКОЙ, боюсь, так и останется загадкой.

Графика, как и все в этой игре, неоднозначна. С одной стороны — весьма красивые двухмерные задники, плавно смещающиеся по мере передвижения героя, тщательно прорисованные, с богатой цветовой палитрой, с другой — сам герой, состоящий из гигантских пикселей, с окаменевшей в одном положении спиной и походкой старого солдата, который уже не помнит слов любви. Он выглядит вполне пристойно, лишь когда удаляется в глубь экрана, но тогда возникает проблема общения с персонажами и, собственно, боев. На таком расстоянии не то что копье от кинжала, щит от меча и то не всегда удается отличить.

Ориентироваться приходится по звукам. Если от далекой крепостной стены доносится нечто, напоминающее кваканье лягушки, страдающей ларингитом, значит, вы угодили противнику по какому-нибудь чувствительному месту... А вот музыкальные темы в игре просто потрясающие, их хочется слушать снова и снова.

BUG, BUG, BUG!

Багов в игре — море разливанное. Не упустили, кажется, ничего: периодически зависает мышиный курсор, герои из прошлых игр далеко не всегда желают правильно импортироваться, предметы раздваиваются, а у персонажей возникает масса

проблем с нахождением пути на местности (лично ко мне один стражник ломился через здоровенный обломок скалы; минут пять маялся бедняжка, после чего пожалел я его, обошел камушек и заколол бедолагу).

Но самое противное — куча проблем с непроходимыми квестами и crash`ами. Завалили гидру без помощи Elsa — добро пожаловать в Windows 95 (или 98, какой у кого стоит), нечего нарушать продуманную разработчиками сюжетную линию; запустили камнем в Pegaus`а — ах, как нехорошо, опять на выход. Дошло уже до того, что в существующие на сегодняшний день FAQ`и включается список обнаруженных багов и советы, как их избежать. И список растет. Самое время для Sierra подсуетиться насчет патча, однако, учитывая число подлежащих исправлению ошибок и по-детски простое отношение разработчиков к свободному месту на чужих жестких дисках, смело можно ожидать, что весить он будет мегабайт пятьдесят, а то и поболе.

HAPPY END?

Sierra очень торопилась выпустить игру к Рождеству. Что из этого получилось, мы видим. Не учат люди русского языка, а ведь хорошая пословица есть: «Поспешишь — ...». Из-за этой самой спешки разработчикам даже пришлось отказаться от мультиплейер-режима (это в квесте-то!), который уже был практически готов и даже в официальную демо-версию попал. А так... Фанаты, заваливавшие своими письмами, e-mail`ами и факсами офис разработчиков, и даже те, кто просто сохранил в душе ностальгически теплые воспоминания о предыдущих частях — все они останутся довольны. Потому что игра сохранила главное — свой дух, то, что отличало ее от всех других, делало любимой, драгоценной и единственной. Те же, кто столкнулся с серией в первый раз, наверняка потыкают немного мышкой, хмыкнут, да и забудут про **Quest for Glory**. Серия завершилась. Хотя, кто знает? Глядишь, через пару лет шестую часть нарисуют. «По просьбам трудящихся»...

СИ

ДОСТОИНСТВА

Продолжение знаменитой игровой серии, занимательный нелинейный сюжет, во многом зависящий от выбора персонажа.

НЕДОСТАТКИ

Куча так и не исправленных багов, непродуманный интерфейс, игра занимает массу места на диске.

РЕЗЮМЕ

Игре сложно дать однозначную оценку, число достоинств равно числу недостатков.

6.5

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

MegaTrade
всё лучшее из мира мультимедиа!
активные колонки YAMAHA
YST-M7 2x5W
80Hz-20kHz
YST-M15 2x10W
70Hz-20kHz
YST-M20DSP 2x10W
70Hz-20kHz
YST-M100 2x20W
50Hz-20kHz
YST-MS25 2x5W+15W
40Hz-20kHz
YST-MSW10 25W
35Hz-250Hz
YST-MSW5 15W
40Hz-250Hz
звуковые платы YAMAHA XG
SW60XG (ISA)
MU10XG (внешняя)
WF192XG (PCI)
676 инструментов, 21 набор ударных,
64 типа эффектов, совместимость GM,GS,XG.
16 бит, 48 kHz, full duplex,
полифония 64 ноты, совместимость:
GM,GS,XG,DLS,Direct Sound.
звуковые платы MAXI Sound 64
DYNAMIC 3D
HOME STUDIO 2
HOME STUDIO Pro 64
разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо)
на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду.
16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х
колонках, аппаратная совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D.
активные колонки MAXI Booster
BOOSTER 40 2x2W
100Hz-20kHz
BOOSTER 160 2x5W
90Hz-20kHz
BOOSTER 240 2x7W
90Hz-20kHz
BOOSTER 640 2x20W
60Hz-20kHz
BOOSTER 720 5D
2x10W+30W, 40Hz-20kHz
графические ускорители MAXI Gamer
GAMER 3D2 (PCI)
GAMER PHOENIX (PCI/AGP)
8Mb или 12Mb, 3DFx Voodoo 2
12Mb, 3DFx Voodoo BANSHEE
устройства для записи CD-RW и CD-R
MAXI CD-RW
IDE, 6X2X2
MAXI CD-R
SCSI, 4X8
сканеры MAXI Scan
SCSI/LPT
оптическое разрешение 600X1200 dpi
36 бит, TWAIN
рули Race Leader
RACE LEADER 3D
RACE LEADER FFB
РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ
КОМПЬЮТЕРЫ на базе материнских плат GIGABYTE
и процессоров INTEL Pentium II и Celeron от 400$
А также продукция компаний Panasonic, Sony, Viewsonic, Daewoo, Seagate, USR, Hewlett Packard, Epson.
ЗАО "Мегатрейд" ул. Беговая д.13 т./ф. 945-8877, 945-4960, 945-4961
http://WWW.MEGATRADE.RU

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Амбер
РАЗРАБОТЧИК:	Exortus
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, 8X CD-ROM, Win'95/98
ОНЛАЙН:	www.amber.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Time Commando

Тунгусский Синдром

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

«Тунгусский Синдром» оказался яркой и запоминающейся игрой. Неординарные решения разработчиков пошли лишь на пользу gameplay.

На этот раз перед нами вполне достойный представитель жанра action/adventure, способный легко выдержать сравнение с лучшими аналогами и даже превосходящий их по некоторым параметрам. Оригинальная концепция, неповторимый дизайн, великолепная графика — все это выгодно отличает «**Тунгусский Синдром**» от большинства подобных игр. Все, начиная от сюжета и заканчивая внешним оформлением, выдержано в особом стиле. Наверное, поэтому «**Тунгусский Синдром**» чуть больше, чем просто игра. Особая полумистическая атмосфера гарантирует все возрастающий в процессе прохождения интерес.

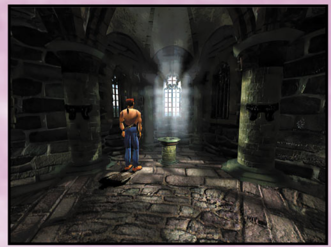
Достаточно первых кадров вступительного ролика, чтобы понять, насколько необычное действие нас ожидает. Начинается сама игра, кстати говоря, весьма экзотично. Главный герой по имени Джек оказывается приговорен к смертной казни на электрическом стуле. Как утверждают авторы «**Тунгусского Синдрома**», по ложному обвинению. Впрочем, по внешнему виду Джека догадаться об этом довольно сложно. События разворачиваются стремительно, но вовсе не так, как можно было бы ожидать. Герой не делает никаких попыток к побегу и вообще ведет себя довольно спокойно. Особенно для невинного. Между тем, странно повел себя электрический стул. Вместо того чтобы лишить приговоренного жизни, он перенес Джека в другое измерение. Учитывая, сколько неприятностей ждет нашего героя в новой реальности, казнь на электрическом стуле представляется сущим пустяком. Оказавшись в некотором подобии средневекового замка, игроку, тем не менее, предстоит открыть тайну тунгусского метеорита и заодно спасти родную планету. Задачка, кстати говоря, не из легких.

Итак, что ждет нас в замке, с какими опасностями предстоит столкнуться? Опасность номер один — это, разумеется, многочисленные враги, которые приложат все усилия для того, чтобы уничтожить героя на этот раз окончательно и бесповоротно. Впрочем, Джек, как выясняется, охотно машет обеими ногами и руками, так что к каким-то особым ухищрениям, чтобы укладывать монстров, прибегать не придется. Тем более что, спустя какое-то время, нам предстоит найти нунчаки, меч и топор, с которыми эффективность истребления нечисти значительно возрастет. Опасность номер два — многочисленные ловушки. Чаще всего даже не ловушки, а их ожидание. К примеру, в одном из бесчисленных коридоров замка в стену вмонтирована огромная циркулярная пила. Конечно же, существует безопасный, на первый взгляд, путь, следуя которому, можно совершенно спокойно обойти опасность. Но разве можно быть уверенным в том, что таким образом мы не попадем в другую ловушку? К тому же, проводя героя рядом с вращающейся пилой, заляпанной кровью, все равно чувствуешь себя не вполне комфортно. Такое напряжение — неотъемлемая часть игрового процесса, без которой «**Тунгусский Синдром**» был бы значительно более обычен.

Помимо ловушек и врагов в игре присутствует и множество головоломок, решить которые подчас бывает довольно непросто. К сожалению, разработчики не предусмотрели возможности использования интерактивной помощи или встроенной системы подсказок, поэтому полагаться приходится только на себя. Иногда бывает просто непонятно, чего от нас хотят, иногда решение оказывается на поверхности, время от времени же испытываешь глубокое сомнение в логичности той или иной головоломки. Именно поэтому большинство игровых задач представляется искусственным препятствием на пути прохождения, резко контрастируя с общей динамичностью игрового процесса.

Особое внимание хотелось бы обратить на управление. Пожалуй, игры, в которых большое разнообразие действий главного героя сочеталось бы с простотой их реализации, встречаются не так уж часто, именно поэтому «**Тунгусский Синдром**» заслуживает самых больших похвал. Достаточно того, что по количеству приемов игра может запросто сравниться с файтингом, но, между тем, какие-то осложнения вряд ли могут у кого-нибудь возникнуть. Такой простоты разработчики смогли достичь, логично разделив управление на три режима. В первом — герой перемещается. Во втором — сражается. Получилось очень удачно. Для решения же головоломок и использования предметов в inventory отведен специальный экран, о котором стоило бы рассказать поподробнее. Так, при приближении к какому-либо интерактивному предмету в верхнем правом углу появляется красный огонек, а у нас оказывается возможность рассмотреть предмет поближе или каким-либо образом использовать его.

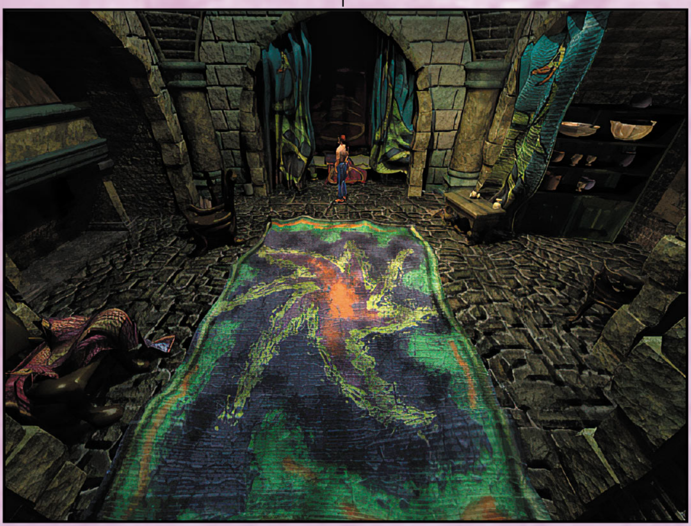
Невозможно не отметить также великолепный дизайн «**Тунгусского Синдрома**», который, несмотря на свою мистическую основу, заставляет поверить в реалистичность происходящего и сопереживать главному герою. Внимание к мельчайшим деталям, причудливая архитектура замка, неожиданность появления врагов, множество ловушек — все это существенным образом выделяет игру на фоне остальных представителей жанра action/adventure. То же можно сказать и о звуковом оформлении.



Незаурядность и простота графического движка — заметный плюс в пользу игры. Нет, нам не придется говорить о каких-либо сверхъестественных 3D-технологиях, однако, то, что удалось реализовать разработчикам в «**Тунгусском Синдроме**», вызывает исключительно положительные эмоции. А реализация, как я уже говорил, довольно проста. Отрендеренный фон, полигонный персонаж, свобода передвижения. Между тем, эффект необычайный. Мир «**Тунгусского метеорита**» оказался разделен на множество локейшнов. Каждый из них представляет собой необычайно красивую картинку с анимированными объектами. Технология перехода из одного локейшна в другой стоит восхищения. Представьте себе, перемещается сама камера, что оставляет впечатление целостности и реалистичности игрового мира. При этом заметить ухудшение качества графики довольно непросто. Анимация же полигонного персонажа просто восхищает. В редкой игре вы сможете увидеть такое разнообразие и проработанность всех движений. Камера, за исключением момента перехода с одного локейшна на другой, статична, так что каких-либо нареканий вызвать никак не может. Помещенная в наиболее функциональном месте, она позволяет наблюдать за происходящим под эффектным ракурсом, что само по себе большое достоинство.

«**Тунгусский Синдром**» оказался яркой и запоминающейся игрой. Неординарные решения разработчиков пошли лишь на пользу gameplay. А выдающийся дизайн и общая игровая атмосфера заслуживают того, чтобы «**Тунгусский Синдром**» посмотрел каждый.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Великолепный дизайн, удобное управление.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие интерактивной помощи.

РЕЗЮМЕ

Прекрасная игра, на которую стоит взглянуть.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Spyro
The Dragon
Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке
PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
UNIVERSAL
UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

ПЛАТФОРМА:	PlayStation, Dreamcast
ЖАНР:	двухмерный рисованный Street Fighter от Capcom
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.capcom.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	SF 2, SF Alpha (1,2), SF 3 и прочие

Street Fighter Zero 3

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

SF Zero 3 — отличная игра. Просто великолепная, даже при всех маразматических наворотах Capcom.

На дворе 1993 год. Теплый осенний день. Ветерок раскачивает уже пожелтевшие листья деревьев. Здание средней школы оглашается пронзительным, как крик четвертуемого, но прекрасным и долгожданным, как новый номер «Страны Игр», звуком звонка, возвещающим об окончании урока и еще одного бездарно потраченного на учебу дня. Маленький любитель Golden Axe и Cycles, мальчик по имени Саша, радостно бежит в зал игровых автоматов, расположенный в ближайшем универмаге. Вот он поднимается на нужный этаж и входит в помещение с расставленным у стены десятком аркадных машин, привлекающих внимание большинства его сверстников. Вот он великолепный Calibur 50, вот дурацкий The Last Duel, а вот загадочный Cadash. Слышится пальба из огнестрельного оружия — кто-то увлеченно режется в Devastators. Ух, ты, похоже, появился еще один новый аппарат, заменивший, кажется, совсем неплохой Gang Wars. Вокруг него уже толпится народ — видимо, что-то интересное. Заинтригованный ребенок подходит поближе и видит перед собой красивейшую рисованную игрульку, при ближайшем рассмотрении оказывающуюся невиданными ранее поединками один на один. Какой-то десантник в прыжке с размаху наносит удар ногой желто-зеленому чудовищу, норовящему покусать своего оппонента. Именно эта игра послужила началом огромной любви мальчика Саши ко всему жанру, позднее названному иностранным словом fighting, и конкретно к этому непревзойденному шедевру и всем его многочисленным дополнениям, сиквелам, приквелам и side-story. Называлась она Street Fighter 2: The World Warriors.

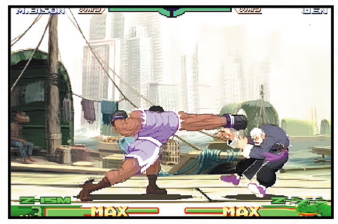
С тех пор прошел уже довольно приличный отрезок времени. Capcom долгое время отказывалась подарить миру прямое продолжение своего шедевра, но все же под конец согласилась, и уже года, наверное, полтора мы можем лицезреть так и не переведенный из-за своей прекрасной анимации на домашние игровые системы SF 3: The New Generation. А до этого была создана серия игр SF Alpha (в Японии — SF Zero), предыстория SF 2 (не надо забывать, что в SF еще есть и сюжет!), получившая огромную популярность среди любителей файтингов. В связи с этим успехом Capcom выпускает вслед за второй «альфой» уже даже и третью, что поначалу приводит просто в какое-то оцепенение. Так и хочется воскликнуть: «Сколько можно?!». А Capcom нам и отвечает: «Столько, сколько нужно!» Свинство, однако! Но что делать, игры-то все равно получаются отличные, и грех их не купить настоящему ценителю виртуальных единоборств. А японская компания в это время богатеет и богатеет, и все выпускает то SF EX plus Alpha, то Marvel vs Capcom, то Pocket Fighter. Честное слово, такое нахальство ни в какие ворота не лезет! Но пойдем дальше. В Японии уже появился домашний PlayStation`овский вариант **SF Zero 3**, чуть позже американцы узрят англоязычный вариант той же игры, но под более привычным названием **SF Alpha 3**, спустя еще некоторое время обещан и перевод игры на Dreamcast.

Начать описание этого файтинга, по моему мнению, следует с его героев, известности большей части которых позавидуют многие персонажи других видеоигр. Всего в **SF Zero 3**, вы не поверите, на выбор предоставляется 31 боец, больше, чем было в аркадной версии, больше, даже, чем в ином King of Fighters. Это ВСЕ без исключения герои предыдущей Alpha, ВСЕ герои Super SF 2, кроме не вписывающегося в сюжет Guile, плюс новые персонажи, ранее не появлявшиеся в серии. Итак, новички. В первую очередь хотелось бы отметить Cody, чье появление в одном из SF можно было довольно легко спрогнозировать. Для тех, кто не в курсе, поясню: Cody — знаменитейший персонаж Final Fight, друг Гая (Guy) и Хаггара. В SF на сегодняшний день собралась прямо целая диаспора выходцев из этой серии игр: Guy, Cody, Sodom, Rolento, а в **SF 3: Second Impact** еще и Hugo.

Все остальные новички (4 штуки) — сплошь привлекательные девушки: невыразительные (как бойцы) July и Juny, находящиеся на службе (военной) у Бизона, можно сказать Cammy №2 и №3, R. Mika, вероятно занимавшаяся профессиональной борьбой, Sakura`образная Karin. Кажется, на новых бойцов фантазия у Capcom кончается — единственным, действительно серьезно и интересно выполненным персонажем является Cody, сражающийся в арестантской робе с кандалами на руках. К тому же, не такой простецкий боец как девушки, включенные в игру скорее только для любителей японских школьниц и поклонников сотрудниц английской разведки.

Несмотря на то, что некоторые герои игры откровенно более просты в обращении и малость халтурны, игровой процесс остался на таком же высоком уровне, как и прежде. Просто потому, что это Street Fighter. Что важно — двухмерный Street Fighter. Но не обошлось и без изменений в нем. Изменений подчас совершенно ненужных и даже портящих общую картину.

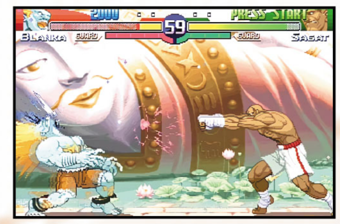
Фанатов SF в последнее время становится все меньше и меньше, но они все же есть и их достаточно много, хотя и не в нашей стране, где обитают сплошь любители бездарных Mortal Kombat, Tekken и Killer Instinct. Ну, так вот, некоторым фэнам пришла в голову мысль попросить Capcom об изменении системы бросков, слишком часто, как им кажется, срабатывающих случайно. Мы, мол, хотим кулаком в нос противнику дать, а тут бросок какой-то. Capcom своих поклонников любит, а потому пошла на поводу у этих несознательных элементов. И вот возрадуйтесь: для броска теперь приходится нажимать вперед и две кнопки! Но если для какого-нибудь Tekken это еще ничего, если нажатие двух кнопок прекрасно подходит для Virtua Fighter, то двухмерный SF, к тому же управляемый с совершенно не приспособленного для поединков PlayStation`овского геймпада, от такого нововведения страдает просто неописуемо. Можно (и даже нужно!), конечно, что-то поправить, переставив в Key Config управление, благо он сделан грамотно, но что-то после этого вы все равно потеряете. Да и непривычно, знаете ли.

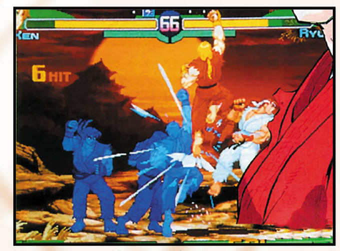


Capcom опять неймется с ее любимым детищем — дополнительными линейками. Линейка суперудара теперь делится на три типа: X, Y и Z. Перед началом боя вы имеете право выбрать, какой вы желаете пользоваться. В **SF 3** выбирали суперудары, теперь выбираем линейки. Дожили. X-линейка позволяет выполнять суперудары с тенью (Super Combos), Y-линейка служит для полюбившихся Custom Combo, ну, а Z-линейка позволяет произвести на свет вообще какой-то жуткий супер, какие ранее проходили испытания только в милом извращении Marvel vs Capcom. Все суперлинейки к началу боя уже заполнены до отказа, и это тоже в новинку. Auto режим, полезный иногда, обнаружен не был.

Но на этом история с линеечками не кончается. Capcom просто кровь из носа понадобилось ввести в свой продукт линеечку блока (Guard Gauge), не позволяющую слишком долго блокировать удары противника. Извращение, конечно, но, вроде, и ненужной назвать ее язык тоже не поворачивается.

Добавилась и поддержка пока еще не появившегося PocketStation. Вероятно, выращивать уличных бойцов представляется создателям игры очень увлекательным занятием. Много дополнительных, изначально недоступных режимов, а также весьма своеобразный World Tour — experience в файтингах это ново!





Tour — experience в файтингах это ново!

Графика для PS выполнена довольно неплохо, учитывая возможности этого агрегата, нареканий не вызывает. Очень ярко, красочно, к тому же художников нельзя обвинить в том, что рисовать они не умеют. Мне нравится. Многие, казалось бы, незначительные детали очень хорошо продуманы. Вот, например, поединок двух друзей, Рю и Кена, обставлен именно так, как и должен проходить дружеский, почти тренировочный бой — перед его началом товарищи мило дурачатся, также как и в великолепном anime-фильме. Это просто неописуемо (в хорошем смысле). Я люблю Street Fighter!

SF Zero 3 — отличная игра. Просто великолепная, даже при всех маразматических наворотах Capcom, которая, тем не менее, раз за разом умудряется добавить в игру что-то новое и интересное, за что я ее и люблю (хотя и не только за это). Приветствуйте лучший файтинг для PlayStation. Единственное, что беспокоит, так это как бы японцы не задумали осчастливить нас еще и Alpha 4. Этого уже никто не поймет. У меня же к вам по этому поводу одна просьба — если такое случится, заготовьте для несчастного любителя SF веревку с мылом. Все. **СИ**

ДОСТОИНСТВА

Как всегда, проработаннейший игровой процесс. Приятная рисованная графика. Очень много персонажей. Могу продолжать до бесконечности. Скажу главное — это Street Fighter.

НЕДОСТАТКИ

Маразм Capcom порой доходит до абсурда, что заметно уже во многих проектах этой компании.

РЕЗЮМЕ

SF Zero 3, вероятно, можно назвать самым лучшим двухмерным файтингом на свете, хотя и с оговоркой. А если еще и углубиться в забытую слишком многими вещь, как gameplay и его проработанность, то ничего равного этой игре нет, разве что SF 3, который в чем-то все же лучше.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	fighting+action+мини-игры
ИЗДАТЕЛЬ:	Squaresoft
РАЗРАБОТЧИК:	Dream Factory
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.squaresoft.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tobal №1 и №2

Ehrgeiz

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Полная свобода передвижений — интересная и необычная вещь, выделяющая Ehrgeiz из толпы теккенов.

God bless the ring», — такими словами встречает нас новый файтинг от Square, ранее в этот жанр (почти) не совавшейся. Теперь вот сунулась. И, конечно, со своей излюбленной политикой необычности, непохожести проектов на что-либо конкретное, проектов, вызывающих удивление. **Ehrgeiz** — это как раз и есть та игра, на что-либо конкретное не похожая, но, тем не менее, вобравшая в себя, как губка, большую часть всех значимых файтингов, появлявшихся до нее. При этом умудрилась не затеряться в их толпе, даже выделяется — да так, что издалека видно.

Жанр, основанный еще вторым Street Fighter`ом, все время меняется, пытаясь найти в себе что-то новое, отвечающее запросам публики, большая часть которой не хочет оставаться в прошлом с ортодоксальными рисованными продуктами Capcom (но некоторые, представьте, хотят). Стараясь вырваться из двух измерений и открыть для себя третье, героический прорыв совершил тогда еще буратинчатый, в душе плоский Virtua Fighter, и его опыт радостно подхватила огромная толпа жанропопуляризаторов и клонмейкеров. Со временем в общий фонд добавились различные навороты, приближающие раз за разом файтинги к полной трехмерности. Игрокам же всего мало, им надо еще больше 3D, и как раз в это время появляется стесненный лишь пределами арены **Ehrgeiz**, а в Японии готовится к выходу монстр, известный нам как Power Stone, главная надежда старой Capcom.

ДОСТОИНСТВА

Полная свобода передвижений — интересная и необычная вещь, выделяющая Ehrgeiz из толпы теккенов. Особый блеск игре придают персонажи Final Fantasy VII. Да и Square все-таки.

НЕДОСТАТКИ

Не очень хорошее управление, и такой же несуразный игровой процесс. Некоторые откровенные заимствования из Tobal, неинтересные мини-игры.

РЕЗЮМЕ

Эксперимент Square по созданию нестандартной драки, увенчавшийся если не полным, но все же провалом.

6.5	
1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Да, история подвела нас к **Ehrgeiz`y**, разрешив полную свободу перемещений по необычным и, спасибо Yu Suzuki, трехмерным площадкам. Если большая часть файтингов практикует перемещение по одной линии с четко обозначенным кнопкой уходом в 3D, используемым как один из маневров, то Square решила устранить за ненадобностью как эту кнопку, так и линию передвижения. Тем самым «развязав» нас и предоставив выбор направления, как в трехмерном платформере, отдельно выделив кнопки прыжков и приседаний. Все получилось достаточно необычно, и посмотреть это разок — полезно. Но вот отсутствие опыта и множество других, самых различных факторов, привело к появлению таких огрехов и недоработок, что лучше бы Dream Factory и Square бросили игру на полпути и не выпускали ее вообще. Или хотя бы не занимались ее переводом с игровых автоматов, добавляя мини игры и прочие интересные, но совершенно излишние вещи.

Для **Ehrgeiz** придумали сюжет, чтобы, вероятно, добавить в домашнюю версию режим Quest. Нам предоставили возможность шататься по подземельям, изобилующим чудовищами, собирать предметы, болтать с персонажами и так далее. Пока все происходит на японском языке, так как на Западе этот суперфайтинг еще не появился. Так что более подробных разъяснений не ждите. К тому же это не основной режим. Пересказывать предысторию игры я сейчас не буду — постоянные читатели наверняка ее знают, прочитав ранние статьи, посвященные этому чуду в перьях. Поподробнее остановлюсь на самой игре.

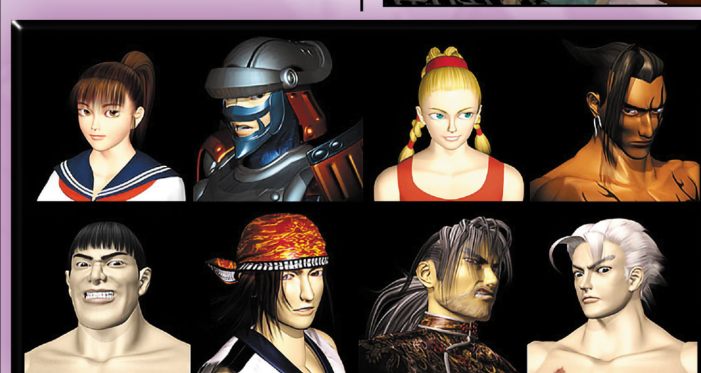
На выбор вам предоставляются немногим более десяти персонажей, трое из которых перекочевали из седьмой Final Fantasy. С сожалением заметим отсутствие цыплят Chocobo и вечных Wicks и Wedge, что мы, конечно, учтем и за что снизим несколько баллов. Какое безобразие, курей нету! Нет, вы только подумайте!

Для боя выделены кнопки ударов рукой и ногой, подсечки и применение суперудара. Shift'ы помогают прыгать и приседать, а стрелочки — перемещаться в произвольном направлении. Бойцы, похоже, ходить или не умеют или не хотят, поэтому только бегают, а двойное нажатие стрелки в определенную сторону приводит к прыжку. Управление настолько «удобно», что у вас возникают проблемы с ориентированием, нанесением точных ударов. А уж выстрелить какимнибудь подобием fireball'а — так это крепко прицелиться надо. Кстати, о выстрелах. Для них (и всех специальных возможностей, у кого-то это превращение в зверя (здравствуй, Bloody Roar!), а у кого-то — jo-jo на резиночке, в лучших традициях Street Fighter) выделена специальная линеечка, размещенная под индикатором здоровья. С каждым «супером» линеечка расходуется, и позже вы теряете возможность применения ваших особых умений. Правда, за счет собственных жизней можно линейку подпитать, но пока вы это будете делать, противник успеет раз десять убить вашего персонажа.

Мало того, что управляетть героями **Ehrgeiz** чрезвычайно неудобно, так еще и игровой процесс, прямо скажем, слабоват. Небольшие комбы выполняются нажатием одной и той же кнопки. Достал Клауд Bustersword и нажал три раза удар рукой — вот и комбо готово. А Тифа — так это просто жуткий боец с опаснейшими связками в воздухе, тоже элементарно выполняющимися. Стрельба, при наличии линейки и бойца ею обладающего (вроде Godhand или той же Тифы), способна причинить огромный ущерб даже при всех проблемах с прицеливанием. Стоишь в уголке и постреливаешь. Можно скопить энергию для более мощного выстрела; если попадешь, противнику явно не поздоровится. Все эти дурацкие перестрелки очень уж напоминают мне Toshinden. Если с опусом от Takara вы знакомы, то соответствующие выводы для себя сделаете.

А тут еще и мини игры привязались. Их четыре вида, но настоящий интерес не вызывает ни один. Есть и пляжные соревнования, рассчитанные на скорость нажатия кнопок на геймпаде, и бег по рингу с подбором звездочек, и брожение по полю, разлинованному на квадратики — скучно это все и глупо.

Вот мы и получили весь из себя трехмерный **Ehrgeiz**. Рады? Кстати, все хочу сказать, что **Ehrgeiz** — слово немецкое, и читается оно по правилам немецкого, а не английского языка. Так что никакой это не «эргейз», а самый настоящий «эргайц». Вот так-то. И, вообще, давайте учиться у японцев, пусть наши разработчики тоже дают названия играм на немецком, звучит ведь так классно! **СИ**



Myth II: Soulblighter

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Для начала несколько общих советов. **Myth II** не так уж сильно отличается от своего предшественника, однако изменения в интерфейсе все же заслуживают пристального внимания. Поэтому я рекомендую и тем, кто уже играл в первую часть, и тем, кто сталкивается с этой серией впервые, потратить пять минут на изучение «**TUTORIAL**». В нем быстро, шаг за шагом «разжевываются» основные приемы управления игрой.

Однако некоторые интересные моменты все же остаются за кадром. Итак, интерфейс. Для начала я рекомендую отключить в опциях режим вращения карты при помещении курсора в один из углов экрана — раздражает безумно, миссий через несколько к этому привыкаешь, но вот нужна ли кому-нибудь такая привычка — вопрос спорный. Поворачиваемся исключительно клавишами, их же используем для приближения/удаления карты.

Двойной щелчок мышью позволяет выделить группу однотипных юнитов, стоящих поблизости друг от друга, **<Enter>** выделяет все войска, находящиеся в данный момент в пределах видимости. Выбрать/убрать какого-нибудь юнита из группы позволяет команда **<SHIFT+click>**, снять выделение со всех объектов на экране — «тильда» (<~>). **<ALT+1...9>** — запоминание выделенного отряда под определенным номером (необходимо удерживать клавиши нажатыми в течение нескольких секунд), вызов — опять **<ALT+1...9>**, но уже без паузы. **<CTRL+click>** — команда атаковать какой-то участок местности. **<T+click>**, или просто **<T>**, — специальный навык юнита (установка мин для гномов, огненные стрелы для лучников и т.п.). **<SHIFT+click>** — атака определенного врага или юнитов одного типа.

Теперь формации. Выделяем какой-нибудь отряд, выбираем щелчком мыши на соответствующем квадратике или же «горячей клавишей» тип строя и кликаем на то место, где ему теперь полагается стоять. Если удерживать нажатой клавишу мыши, на экране появляется стрелка, позволяющая изменять направление построения.

В **Myth II** придется (увы!) частенько менять игровую скорость (клавиши **<F1>** и **<F2>**). Порой стоит слегка замедлить все происходящее, чтобы успеть продумать план предстоящего боя, или же, наоборот, ускорить — чтобы сократить долгое путешествие по пустому участку карты.

Еще один немаловажный момент. Солдат, побывавший в нескольких сражениях, существенно улучшает свои навыки: сильнее бьет, точнее и дальше стреляет, получает некоторые дополнительные способности. Поэтому берегите своих ветеранов (не доводя этот процесс до абсурда, понятное дело) — они пригодятся вам в финальных сражениях.

Всего в игре пять уровней сложности. Весь последующий материал актуален для режима normal, и нет ни малейшей гарантии, что он сгодится и для всех остальных. Записывайтесь почаще, и — удачи!

МИССИЯ 1: WILLOW CREEK

Задача: выбить врагов из небольшой деревушки.

Легкая разминка перед тяжелыми военными буднями. Деревушку Willow Creek захватили монстры, которые хозяйничают в ней теперь, как хотят, распугивая

остатки мирных жителей. Враги будут повсюду. Чтобы избежать мелких неприятностей, вроде ненароком растерзанного бойца или стрел и гранат, случайно попавших в свою же собственную спину, гномов и лучников оставляем на том берегу ручья, а сами ударным отрядом рыцарей десантируемся в центр деревушки, аккурат возле здоровенного огорода с тыквами и кабачками.

На ловца и зверь бежит. В немереном количестве будут попадаться мирные землепашцы, которые просто носятся между домов, оглашая воздух истошными криками, и ghast`ы — дохленькие такие зомби, способные, при большом везении, парализовать одиночного противника своим прикосновением. Отсюда нехитрый вывод: поодиночке на ghast`ов не нападаем, валим их всей толпой. Минут через пять враги закончатся, и наступит полная победа.

МИССИЯ 2: SALVATION

Задача: Разыскать на кладбище клетку, в которую посадили пленных крестьян, освободить их и проводить в безопасное место.

Вожделенная клетка находится в северной части карты, туда и направимся. Из врагов, помимо уже поднадоевших ghast`ов, будут присутствовать еще и самые обыкновенные люди — приспешники сил Тьмы, понятное дело. Добраться до крестьян совсем просто, одна-две мелкие стычки не в счет, но как только ограждение их импровизированной тюрьмы будет разрушено, придется спешно уносить ноги. В этой миссии вовсе не обязательно уничтожать все, что движется, вполне достаточно всего лишь грамотно смотаться, когда с севера понесется толпа врагов. Но самых ретивых из них, понятное дело, придется пускать в расход.

Крестьяне идут себе потихоньку без всякой вашей помощи, а как только они добредут до южного края карты (то есть до места, откуда мы начали миссию), тут все и закончится.

МИССИЯ 3: DOWN A BROKEN PATH И СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

Задача: В целости и сохранности доставить крестьянина Рюрика в город, а затем вволю поохотиться.

Перво-наперво разворачиваем войска лицом к югу и выстраиваем приблизительно следующим образом: лучники в линию поперек дороги, рыцари сбоку от них, а вперед выдвигаются гномы. Это их сражение. На нас прут толпы скелетов, и только гранаты крохотных подрывников

способны остановить это нашествие. Тех, кто чудом избежал взрывов, добьют лучники, а на самый крайний случай имеется еще и пехота. Только надо не забыть отдать команду **<Hold>** стреляющим

юнитам, когда в кучу-малу кинутся рыцари. Когда же все закончится, можно следовать за нашим проводником Рюриком по дороге, ведущей в город.

На этом уровне нам придется познакомиться с весьма неприятными созданиями. Прошу не любить и ни в коем случае не жаловать: ghol и soulless. Первые представляют собой небольших горбатых тварей, вооруженных изогнутым мечом, не то чтобы уж очень сильных, но передвигающихся с невероятной скоростью (отчего они немедленно становятся угрозой для беспомощных в ближнем бою стреляющих юнитов). Вторые — парящие в воздухе половинки скелетов, метающие здоровенные копья на вполне приличное расстояние. Как с ними бороться? Либо расстреливаем наудачу из луков и закидываем гранатами, либо, что еще лучше, подбегаем вплотную рыцарями и бьем, бьем, бьем...

Со всей вышеописанной дрянью мы столкнемся уже в следующем бою: на развилке, сразу после указателя. Неплохо было бы успеть забраться лучниками на холм и отдать им приказ атаковать soulless, рыцарей поставить внизу, чтобы никого не подпускали, а гномов отправить на охоту за скелетами. Недобитые остатки вражеского войска будут неожиданно вываливаться из-за деревьев всю дорогу до самой реки.

Стоп. Переправляться пока еще рано. Желающие после этой миссии попасть на секретный уровень должны отправиться вдоль реки на север, где на одном из небольших островков живут себе поживают три лягушки. Берем лучников и щелкаем по каждой квакушке командой «атаковать землю» (**<CTRL+click>**). В итоге остается три маленьких несчастных зеленых бугорка. Теперь возвращаемся к переправе и выпускаем вперед рыцарей. Как только они окажутся на середине реки, из воды вылезут два скелета и нападут на них. Красиво!

Теперь переправляемся в полном составе, делаем с десяток шагов и ждем, ждем,

пока на нас ни нападет стая ghol`ов. Город — вон он, рукой подать, но если сейчас пойти к нему, Рюрик непременно отстанет от основного войска, и его зарежут. Итак, разбираемся с ghol`ами (поначалу лучниками, потом рыцарями) и уже без всяких задержек начинаем двигаться по направлению к городу, потому как на севере в этот момент нарисуется вовсе уж огромная толпа врагов, воевать с которой в наши планы не входит. Заходим в ворота, неустанно оберегая Рюрика, миссия заканчивается, но, вместо четвертого, нас переводят на **СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ A Long Awaited Drinking Party**.

Для начала на экране появится парочка фотографий разработчиков и весьма забавная картинка, а потом мы оказываемся все в том же городе. Кругом валяются пустые бутылки, Рюрик — живехонек, бедолага! — стоит неподалеку, а наше маленькое воинство отправляется охотиться на оленей, которых развелось слишком много в окрестных лесах.

Кстати, у нас новые юниты. Poacher`ы их зовут. Ну что за забавные рожи! Но вооружены эти ребята весьма и весьма серьезно: дальнобойные мушкеты с разрывными зарядами, с одного выстрела разносящие любую живность. Таких бы в

обычной игре... Но здесь и противник подстать. Да-да, эти самые олени. Половина из них, как все нормальные звери, равнодушно щиплет травку и послушно умирает по первому выстрелу. Но все остальные... Мало того, что они ходят стаями и передвигаются исключительно галопом, так они еще и взрываются! Если в них попадут — то от любого выстрела, а если успеют подбежать к людям, то ложатся, заразы, на землю поблизости и запускают механизм самоуничтожения. Убежать от них нет ни малейшей возможности, потому девиз этого уровня: «Хороший олень — мертвый олень!». Правила такие: если травоядное прет на вас со скоростью и целеустремленностью курьерского поезда, его нужно мочить, причем, быстро. Если нет — тоже мочить, но уже не торопясь, смакуя сам процесс. Как только закончатся все олени в округе, закончится и этот безумный уровень.

МИССИЦ 4: INTO THE BREACH

Задача: Проникнуть в замок барона.

Так вот просто и лаконично. На деле же задача эта распадается аж на три этапа. Первый — внешнее кольцо защитников замка, охраняющее подступы к его стенам. Из таковых имеются: стая ghol`ов в лесу перед воротами, отряд скелетов, целеустремленно вышагивающий по дороге немного подальше, и, собственно, «ко-

митет по встрече»: отряд лучников и все тех же скелетов. С первыми все понятно: не успевших еще подбежать достаточно близко тварей отстреливаем из луков, оставшихся в живых встречают рыцари, которые, к тому же, должны еще и прикрывать собой bowman`ов. Затем наступает черед гномов: отряд скелетов, фи, это даже не смешно. Но вот следующая задачка окажется посерьезнее. Еще один отряд выстроился в линию за воротами, и его прикрывают лучники, которые, стоит нам только войти, осыпают наших солдат градом стрел.

Есть несколько вариантов прохождения этого места, я выбрал следующий: гномы заходят в ворота и быстренько так, чтобы их не успели ненароком застрелить, бегут вдоль крепостной стены налево. Лучники очень быстро теряют к ним всяческий интерес, скелеты же, напротив, всем отрядом устремляются следом. Скелеты? То, что надо! К оставшимся без прикрытия вражеским лучникам устремляются наши рыцари, достаточно пары человек на брата, причем, чем быстрее они подбегут, тем раньше по ним прекратят стрелять. Завалить лучника в ближнем бою — все равно что отнять конфету у ребенка.

После всего этого мы подходим к рву, окружающему замок (только не слишком близко, чтобы со стен не начали стрелять), увидевшая нас во всей красе стража резвенько скрывается в воротах, после чего подвесной мост опускается. Первый этап завершен. Да, чуть не забыл сказать, на дворе у нас осень, повсюду пожухлая трава и опавшие листья, а у наших лучников есть в запасе такие великолепные огненные стрелы — можно запросто сделать так, чтобы у врагов «земля горела под ногами» (**<T+click>**). Наступает соло для нашего суперпроводника — невидимого гнома. Да-да, есть такая порода, а вы разве не знали? Он уже появился неведомо откуда на северо-западе карты и горит желанием помочь нам пробраться в замок. Основные правила таковы: Jari (так зовут нашего гнома) не должен толкать вражеских солдат, устанавливать мины и, тем более, использовать оружие. Пока эти условия соблюдаются, он остается невидимым для патрулей и может спокойно перемещаться у них под самым носом. Нужно пристроиться за каким-нибудь солдатом, добраться с ним вместе до боковых ворот замка и проникнуть внутрь. Теперь начинается самое интересное. Катушка,

опускающая подвесной мост, расположена на крепостной стене (справа от главных ворот, если смотреть изнутри). Jari должен забраться наверх и, пробравшись за спинами лучников, встать неподалеку от нее.

Оставим его на пару минут. Как только подвесной мост падет, по нему устремится радостная ватага защитников замка. Поэтому внизу все должно быть готово к теплой встрече. К нашим войскам как раз подошло подкрепление, и все уже построились самым наилучшим образом. Осталось только заминировать спуск с моста. Высылаем вперед гномов, у них имеется по четыре заряда на каждого, так что двоих вполне будет достаточно. Установка мин — клавиша **<T>**.

Теперь настал звездный час для Jari. Нет времени возиться с катушкой, поэтому он просто бросает в нее гранату. И сразу же становится виден для врагов. Единственный шанс для гнома остаться в живых (и весьма дохленький, надо сказать) — прижаться поближе к воротам, несколькими гранатами избавиться от стоящих рядом лучников и сразу же отбежать от ворот, чтобы не попасть под стрелы, летящие с другой стены.

А внизу в это время разворачивается самая настоящая баталия с применением пиротехнических средств. Главное здесь, не упустить момент, когда солдаты подойдут совсем близко к зарядам, и поджечь их огненной стрелой (если осталась, конечно). Впрочем, они неплохо детонируют и от гномовских гранат.

Ну, а теперь третий, заключительный этап — внутренний двор. Для начала выбираем пятерку наименее потрепанных рыцарей, выстраиваем их в линию поперек моста и забегаем в замок, пока оставшиеся на стене справа от ворот лучники не опомнились и не начали стрелять (большая группа при такой переправе пострадает от их стрел гораздо сильнее). После этого, растянувшись в цепочку, быстренько забираемся наверх и лишаем врага стреляющих юнитов. После этого во двор можно заводить основные силы и начинать зачистку территории от вражеских патрулей, которые толпами шляются перед входом в замок. Опять-таки основная работа выпадает на долю гномов, ну и рыцарям придется немного постучать мечами о чужие каски. Главное — своих не перебить, а то гномы любят запускать гранату прямо в толпу. А когда весь двор будет очищен, из ворот замка устремятся на нас stygian knights — вооруженные огромными топорами железные рыцари. Броня делает их практически неуязвимыми для стрел, поэтому единственные способ отразить атаку — использовать гномов. Взрыв гранаты с первого раза разносит stygian knight в клочья, но следует поторапливаться — двигаются они довольно быстро. В крайнем случае, можно обстреливать их со стен (туда они практически никогда не забираются, предпочитая тупо стоять внизу). Уф, эти — последние.

МИССИЯ 5: THE BARON

Задача: Убить барона

«Если он уйдет — это навсегда, так что просто не дай ему уйти».

Популярная песенка

Ну, не зря же мы осаждали замок. Самое приятное в этой миссии то, что охота идет исключительно на барона. Как только его кровавые останки разлетятся по стенам фамильного замка, вся остальная вражеская братия моментально потеряет к нам интерес, и можно будет праздновать победу. Однако ж есть и оборотная сторона медали: если барону удастся сбежать, воспользовавшись одним из секретных ходов (они скрываются в западной и восточной стенах замка), миссия считается проигранной. А бегает барон быстро...

Итак, начинаем. Из всего войска нам понадобится лишь троица гномов, всех остальных можно смело оставить у центральных ворот. Вначале, любопытства ради, заглядываем в тронный зал (на пару шагов, не больше) и дружным залпом разносим четверых stygian knights, стоявших в центре. Теперь шустренько движемся по коридорчику (тот, что справа от центрального входа) в северное крыло замка. Злосчастный барон находится в комнате в правом верхнем углу карты. Охрана у него — «на зависть Клинтону» — аж четверо рыцарей и столько же stygian knights. И вся эта толпа подорвачивается под гранаты гномов строго по очереди (!). Словом, детское развлечение. А вот самое противное начинается потом. Лишившийся охраны барон принимается орать, как привидение, и носиться по родовому замку со скоростью хорошей скаковой лошади. Идеальный вариант — достать его в ком-

нате с большой кроватью (северное крыло, точно посередине), в ней он почему-то пытается забиться в угол, являя собой великолепную мишень для гномов. В противном случае рыцарям и лучникам придется перекрыть боковые проходы и немного повоевать со стражей замка в ожидании барона.

МИССИЯ 6: GONEN`S BRIDGE

Задача: Живыми добраться до моста, перебраться по нему на другую сторону реки и взорвать его за собой.

И все наши победы — в неотступном сопровождении утрат... Не успели мы отпраздновать разгром замка барона, а наши войска уже потерпели поражение. Говорят, в той битве на стороне врагов выступал сам Soulblighter. Ну, а сейчас горстка уцелевших солдат спасается бегством по контролируемой врагом территории.

Итак, скорость и только скорость! Кольцо врагов, все теснее и теснее сжимающееся вокруг нашего отряда, — зрелище не из приятных. Нигде не задерживаясь, спускаемся на юг к ручью и переходим его вброд. Ага, на том берегу тьма-тьмущая wight`ов. По счастью, эти твари не имеют привычки накидываться на мирных путников (если те не подходят слишком близко, конечно). Однако ж урону от них... Изнутри тела wight`ов наполнены какой-то дрянью, и, подойдя вплотную к нашим войскам, они взрываются. При этом, помимо обычных повреждений, оказавшихся поблизости солдат еще и качественно парализует на какое-то время (паралич не действует лишь на journey man`a). Однако лучники великолепно могут расстреливать wight`ов, сами находясь при этом на безопасном расстоянии.

Итак, берег очищен. Теперь стоит срубить с хвоста тройку весьма назойливых soulless, приспособившихся закидывать нас своими копьями, и можно подниматься в гору. На вершине нас ждут несколько ghol`ов и еще одна группа soulless. Внимание: в идеале, конечно, в живых должны остаться все солдаты нашего маленького отряда, но главная ценность — капитан Garrick. Ни в коем случае нельзя

допустить его гибели. На случай, если кого-то серьезно поцарапают в бою, у journey man`a есть в запасе шесть магических корешков, каждый из которых способен полностью восстановить жизненную энергию у одного юнита.

Проходим по дороге еще несколько шагов и сталкиваемся с толпой скелетов. Нужно уничтожить как можно больше врагов зажигательными бутылочками гномов, прежде чем завяжется рукопашная. После этого можно спускаться к реке и вновь вброд переходить на другой берег.

История повторяется. Снова гора и снова несколько ghol`ов и soulless на вершине. Однако же за ней нас встречает обрыв и долгожданный мост. Его уже заминировали дружественные гномы, нам остается только перебраться на другой берег, где ждут войска подкрепления. И ждать. Враги не замедлят появиться. Они преследовали нас с самого начала карты, и вот теперь на мосту должно состояться решающее сражение. Наш гном выступает вперед и, как только все скелеты ступят на мост, бросает свою гранату (**CTRL+click**) на ближайший заряд. Мост взлетает на воздух вместе со всеми, кто в этот момент на нем находился. Победа!

МИССИЯ 7: BEYOND THE CLOUDSPINE

Задача: Добраться до магического круга, починить разрушенный камень и запрыгнуть в образовавшийся портал.

Настала пора поближе познакомиться с berserk`ами. Эти рыжеволосые гиганты передвигаются поразительно быстро, а их длинные мечи просто идеально подходят для того, чтобы шинковать врагов в капусту (особенно soulless — ах, как они их режут!). Соответственно, в первом же сражении нужно испытать их боевые качества. И случай не замедлит представиться.

Для начала нам нужно продвигаться на север вдоль реки. И вот через какое-то время навстречу вывалит радостная толпа скелетов и soulless. В нашем отряде роли распределяются следующим образом: гномы занимаются любимым делом, то есть взрывают бродячие кости, а berserk`и нарезают аккуратными ломтиками копейщиков. Ну, а прямо за спиной у этой ватаги находится речной брод. И враги, сплошной стеной выстроившиеся на другом берегу.

Не будем торопиться с переправой. Отведем гномов, лучников и journey man`a еще на десяток шагов к северу, оставив у брода лишь berserk`ов (да, чуть было не забыл сказать: опасно использовать всех шестерых гномов в одной группе — могут запросто взорвать друг друга, вместо этого давайте создадим две ударно-диверсионные тройки). Ну, а теперь выбираем berserk`ов, доходим ими приблизительно до середины реки, и сразу обратно. Как по команде, с двух сторон к ним устремятся ghol`ы (journey man`a и гномов изрядно потрепали бы в этой заварушке, да и лучникам бы тоже досталось). Как только со стаей врагов будет покончено, можно переправляться на другой берег.

Но как же странно ведут себя враги! Вместо того чтобы воспользоваться преимуществом своего положения и угрохать нас еще при переправе, они... отступают? Ничего удивительного — им приказано охранять магический круг, который сейчас расположен у них за

спиной, вот они его и охраняют. И будут отступать, пока мы ни подойдем к ним слишком близко, и наступать, если нам вдруг взбредет в голову блажь отойти назад. И этим можно весьма неплохо воспользоваться. Всего на этом берегу три здоровенных отряда врагов, в каждом по две группы скелетов и по несколько штук soulless. Кидаться на всю эту кучу в лобовую атаку — все равно что тянуть за мужское достоинство огнедышащего дракона, поэтому придется пойти на хитрость. Оставляем основные силы поближе к воде, выдвигаем лучников на передний план (точно напротив левого отряда, даже еще немного левее) и даем один-два залпа. Обалдевшие от подобной наглости скелеты начинают наступать, и тут-то мы самым коварным образом отходим немного назад, приблизительно на старые позиции. Что делают враги? Правильно, подчиняясь приказу, восстанавливают между нами какой-то им одним известный интервал. И тут лучники выступают снова...

В общем, подобным образом со второй попытки мне удалось перестрелять весь этот отряд. Теперь можно переключаться на врагов, вежливо стоящих в сторонке справа. Способ тот же, а еще можно аккуратно заминировать какой-то участок местности и отступить, заманивая их в ловушку. Ну, последнее уже для гурманов. Тем более что главное сейчас для нас — скорость. Третий отряд уже движется к магическому кругу, и, если мы не хотим с ним сражаться, можно попытаться его опередить.

Гномы в темпе вальса должны восстановить поврежденный камень. Для этого каждого из них мы направляем к валяющимся на земле фиолетовым обломкам (тем, что покрупнее), а затем они уже самостоятельно прилаживают подобранные детали к большому камню. Как только все будет готово, заработает портал, и нам будет нужно в спешном порядке в него запрыгнуть. Всего и делов-то!

МИССИЯ 8: THE GREAT LIBRARY (PART 1)

Задача: Охранять вход в Великую Библиотеку, пока journey man будет рыться в ней в поисках фолианта.

Это только сказать легко — «охранять». Ему там хорошо, перебирает себе толстенные книги в тиши библиотеки, а нам приходится за него отдуваться. Итак, всю имеющуюся в наличии группу делим на небольшие отряды и «вешаем» на «горячие клавиши». Два отряда лучников, один — гномы и еще один — berserk`и. После чего размещаемся на площадке перед входом в библиотеку и готовимся отбивать атаки, которым будет несть числа...

Первая. С севера и с запада к библиотеке движутся две толпы скелетов. Гномы успеют расправиться лишь с одной из них, второй придется заниматься bersrk`ам и немного лучникам. Сразу же, без перерыва, с двух сторон нападают ghol`ы (эти, по счастью, всего лишь парами). И двое fetch`ей. Вот это нечисть так нечисть! Немедленно даем команду каждому отряду лучников атаковать по одному из них. Главное — не допустить, чтобы fetch поднялся на один уровень с нашими юнитами. Тогда пиши пропало: эта тварь стреляет молниями, которые, к тому же, еще и взрываются при попадании. А попадает она всегда точно в цель, правда, стрелять может лишь по прямой и только на ровной поверхности. Натуральное оружие массового поражения — после одного выстрела fetch`а можно запросто лишиться половины отряда. По счастью, лучники все же занимают господствующую высоту и обычно успевают расправиться с опасным противником раньше, чем тот получает возможность ответить ударом на удар. И в довершение к этой атаке — снова ghol`ы. Сохраняемся.

Вторая. С запада вальяжно шествует новая орда скелетов, по бокам ее бегут ghol`ы, а за ними плывет по воздуху несколько soulless. На этот раз гномам удастся выбить лишь половину вражеского отряда, после чего их спешно придется отводить назад. Ghol`ов поодиночке от-

лавливают berserk`и, старательно заботясь, чтобы мерзкие твари не обидели главную ценность в этой миссии — лучников. Ну, а те, в свою очередь, добивают остатки скелетов. Сохраняемся.

Продолжение следует...

HALF-LIFE

Юрий КУКУШКИН и Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

ЗАПИСЬ ВОСЬМАЯ

МРАЧНОЕ ПРЕДЧУВСТВИЕ

Если бы человек мог обладать даром предвидения! Я отдал бы половину жизни за секунды озарения и знания о том, что поджидает меня на поверхности... С горечью я вспоминал, как экономил каждый патрон, как искренне радовался, заполучив арбалет, как собирал, рискуя жизнью, амуницию. Кто мог предположить, что за последней дверью меня поджидают профессионалы, которым хватило нескольких секунд, чтобы вырубить меня и разоружить? Сейчас, когда я очнулся, двое крепких парней тащили меня по коридору. Тело было ватным и совершенно не подчинялось моим мысленным приказам. Я попытался дернуться и тут же со стоном обмяк — видимо, меня хорошенько отделали, пока я валялся без чувств.

Силы покинули меня. Сознание вновь помутилось, и перед глазами поплыли яркие картины недавних событий...

...Я запустил двигатель вагонетки и дал полный вперед. Мгновенно разогнавшись, машина с урчанием понеслась по рельсам. Я еще был на взводе после запуска ракеты и боя в командном центре и каким-то неуловимым образом ощутил, что где-то впереди таится опасность. Не раздумывая, я спрыгнул с вагонетки и осторожно стал двигаться вдоль стены. Интуиция меня не подвела — через несколько метров тяжелая машина слетела с рельсов, с душераздирающим грохотом пробила перегородку и рухнула в шахту.

Сквозь шум до меня донеслись обрывки радиопереговоров — выходит, авария была отнюдь не случайной. Я перезарядил «Магнум» и бросился вперед, к тому месту, где вагонетка бесславно закончила свой путь. Несколькими выстрелами я уложил двух взбудораженных солдат, подобрал амуницию и спустился вниз на нижний ярус. Мда, если бы я вовремя не спрыгнул с вагонетки, то сейчас бы барахтался в мутной жиже, обстреливаемый сверху из двух стволов.

Тем не менее, лезть в воду мне все же пришлось. Нырнув поглубже, я увидел замок, который закрывал крышку с канистрами-буйками. Я ударил по замку и выбрался по всплывшим канистрам на противоположный берег.

Впереди трапезничал зомби, выдирая куски плоти из тела несчастного солдата. Судя по звукам, где-то сверху пировал еще один такой же длиннорукий урод. Разделавшись с обоими, я поднялся наверх и несколько секунд постоял у стенда автоматической аптечки. Когда индикатор достиг отметки ста процентов, я продолжил свой путь.

Я спрыгнул вниз в ту часть бассейна, которая доселе была мне недоступна из-за высокой перегородки. Набрав в грудь побольше воздуха, я нырнул и поплыл по затопленному коридору. Когда я стал ощущать нехватку кислорода, то толкнул дверь по правую руку и вынырнул на поверхность. Переведя дыхания, я продолжил путь и плыл до тех пор, пока не добрался до коридора, ведущего в зал с обширным бассейном.

В искусственном аквариуме плавала огромная рыба; я как раз застал тот момент, когда она сожрала ученого, предварительно подбросив его почти до самого потолка.

Я встал на краю бортика и достал винчестер. Ровно семь выстрелов двойным зарядом потребовалось, чтобы тварь всплыла кверху брюхом. Пока я был в своей стихии, взять меня было весьма непросто, даже такому зубастому монстру.

Прямо напротив был коридор, к которому я и отправился, расстреляв предварительно всех присосавшихся к потолку тварей. В комнате, к которой вывел коридор, оказался ученый, полуживой от страха. Он пролепетал что-то об «ЭТОМ», но я бесцеремонно отстранил его и направился к подзарядным стендам. После этого я взошел на крестообразный трамплин и аккуратно спрыгнул с него в клетку, в которой еще на пути сюда приметил арбалет. Я с трепетом взял в руки грозное оружие и не удержался, чтобы некоторое время не потратить на его апробирование. Оптический прицел, которым был оснащен арбалет, привел меня в настоящий восторг, а звук, с которым тяжелая стрела рассекала воздух, ласкал слух не хуже гармоничной мелодии...

Клетка удерживалась хлипкими на вид тросами, которые порвались от моего прыжка. Вся конструкция вместе с вашим покорным слугой рухнула в воду. Я сделал сам себе лестный комплемент по поводу предусмотрительного убиения хищной рыбы, после чего выплыл из клетки и крутанул вентиль, поднимающий перегородку. Нырнув в образовавшееся отверстие, я подобрал два комплекта стрел и выплыл на поверхность.

Коридор змеей бежал до комнаты, в которой прочно присосались к потолку сразу шесть тварей. Я неспешно расстрелял их и приготовился к штурму нижнего помещения.

Засада оказалась весьма грамотной — едва я разбил монтировкой центральный ящик, как меня взяли в оборот две одноглазых твари. Единственным прикрытием мне послужила стенка ящика, правда, для того, чтобы ею воспользоваться, пришлось припасть к полу. Два выстрела из винчестера и два трупа — вот результат блиц-сражения.

Следующее помещение доверия не внушало совершенно. Оно представляло собой обрамленный тонким металлическим бортиком бассейн, в котором наверняка водились маленькие безобидные рыбки. Я очень аккуратно перепрыгнул первый пролом, затем добрался до поворота и медленно двинулся вперед. Внезапно передо мной возник зеленый сноп искр, из которого материализовалась фигура «молниеметателя». Не медля, я всадил в него очередь и бросился вперед, так как почувствовал, что теряю почву под ногами.

Еще один длинный прыжок, и я выбрался к узкому мостику. В сетчатом заграждении напротив было два прохода, причем подступ к левому был заблокирован оголенной проводкой. Дабы не рисковать, я быстро прошмыгнул в правое отверстие, аккуратно забрался на выступ левого и с него прыгнул на металлический бортик.

Некоторое время я двигался по коридору, который оканчивался помещением с поршнями генератора. На противоположной стороне я заметил движение и, прильнув к окуляру оптического прицела, успел засечь знакомую долговязую фигуру... Стрелять я не стал, прекрасно понимая, что этому типу от моих выстрелов ни жарко, ни холодно — если уж он уцелел в этом аду и даже не испачкал костюма, то заряд из обычного оружия ему не страшнее комариного укуса. Зато стрелы из арбалета оказались очень действенны против двух «плевунов», притаившихся внизу.

Я включил генератор и понаблюдал за работающими поршнями. Они двигались в противофазе, поэтому я без труда мог добраться до противоположного уступа, перескакивая с одного поршня на другой. Что я и сделал.

Едва я свернул в коридор, куда проследовал «долговязый», как сзади телепортировалась тварь. Я еле успел выстрелить в нее двойным зарядом свинца.

Коридор несколько раз вильнул и вывел меня в комнату с каким-то работающим оборудованием. За шкафами-перегородками спряталось несколько «молниеметателей» и парочка «вшей». Едва я нашпиговал их свинцом, как раскрылась стеклянная дверь, и бледный ученый начал лепетать какие-то нелепые слова благодарности... Я прошел к пульту напротив и открыл дверь в криогенную камеру.

Даже для моего суперкостюма жгучий холод оказался слишком сильным. Я бегом бросился направо, добежал до угла, свернул налево, затем еще раз налево и вихрем спустился вниз по лестнице. По пути мне пришлось отстреливаться от досаждавших бестий — тут уж я не жалел патронов, зная, что промедление может обернуться плохими последствиями.

Оценив потери от дыхания холода, я пришел к выводу, что 20 процентов разрядившихся батарей энергокостюма — это мелочь. Перезарядив оружие, я двинулся дальше.

В коридоре мне предстояла разборка с пятком «молниеметателей», которые периодически появлялись в коридоре. Несмотря на численный перевес противника, никаких особенных проблем у меня не было. В самом конце коридора по правую руку меня ожидала кабина лифта. Я зашел в нее и нажал кнопку запуска подъемника.

Наверху меня ожидал охранник. «Фримен, да? — спросил он и, не дожидаясь ответа, продолжил. — «У меня есть сообщение для тебя, убедись, что...». Я не расслышал последнего слова, так как внезапно из горла парня раздался нечленораздельный булькающий звук, а сам он, покачнувшись, упал. Последнее, что было в его взгляде — растерянное недоумение...

По звуку выстрела я понял, что стреляли из арбалета. Что ж, продемонстрируем противнику опасность его собственного оружия. Первую фигуру в черном я снял между деревянных ящиков. Судя по телосложению, за черными камуфляжными костюмами были женские тела, но я старался об этом не думать. Эти бестии были быстры как молнии, в совершенстве владели восточными единоборствами и обладали потрясающим арсеналом оружия! Я мог расправиться с ними только в бою один на один.

Вторую женщину-ниндзя я уложил в П-образном коридоре, а третью выждал около стендов подзарядки. Уняв дрожь в руках и успокоив дыхание, я начал подбирать патроны и проверять-подзаряжать обмундирование... Разве я мог подумать, что буквально через несколько секунд от моего арсенала не останется ровным счетом ничего?! Тем не менее, опьяненный эйфорией победы и совершенно забыв о важном сообщении охранника, я взобрался наверх и дернул рычаг. Заработал механизм, и открылись двери, ведущие на поверхность. Я пробежал вперед и ворвался в помещение с металлическими ящиками...

Внезапно меня окутала тьма. В тот же момент, пока мысленный приказ о сокращении сустава указательного пальца еще бежал по нервной системе, я оказался на полу. Еще через долю секунды перед глазами вспыхнули искры, а вся правая часть моего тела откликнулась парализующей болью. Еще один удар, и мозг против моей воли дал организму команду отключиться...

Тьма...

«Тело?! Какое тело?», — гоготнул кто-то. — Никаких следов не останется, можете не волноваться!»

И опять тьма...

Я очнулся от грохота ломающихся деревянных досок. Комизм ситуации был в том, что именно мое собственное тело послужило орудием поломки — пока я тупо соображал, что к чему, было разбито в щепки несколько ящиков.

Сосредоточиться мешал гул, который, как мне показалась сначала, был в моей голове. Но, оглядевшись, я с ужасом увидел, что звук идет от стен комнаты, в которую меня столь бесцеремонно бросили, а сами стены при этом медленно сдвигаются. Страх быть перетертым в этом гигантском прессе придал мне силы. За несколько секунд я вскарабкался на гору ящиков и забрался на безопасный карниз.

Переведя дыхание, я осмотрелся и приметил на противоположном карнизе монтировку. Что же, история повторяется — в моих руках было именно то оружие, с которого я и начинал свой нелегкий путь. Было безумно обидно за тот арсенал, которого я лишился, но все же лучше быть живым и совершенно безоружным, чем...

Я спустился вниз по лестнице, разбил решетку и отправился исследовать достопримечательности узкого лаза.

ЗАПИСЬ ДЕВЯТАЯ

ПЕРЕРАБОТКА УТИЛИ

Нельзя сказать, что я был хорошо вооружен — из всего былого ассортимента оружия остался только толстый металлический прут. Но я был крайне опасен, пускай со стороны мой вид мог вызвать лишь гомерический хохот. Детина, стоящий по колено в луже отходов, одетый в костюм, который когда-то был ярко-оранжевого цвета, а сейчас весь заляпан грязью. Добавьте к портрету разбитые очки и яростный сверкающий взгляд из-под стекол — и вы получите достаточно точное словесное описание моего внешнего вида.

И, тем не менее, я чувствовал, что стал ОПАСЕН. Я стал другим и смотрел на мир совершенно иначе. Из моей души навсегда исчезло чувство леденящего страха, на смену которому пришло секундное оцепенение и последующая кристальная ясность мыслей и адекватное восприятие обстановки. Сверхъестественно обострилась вся сенсорика и появилось звериное чутье на опасность. Ускорились рефлексы. Понизился до нуля болевой порог.

Я стал другим...

Придя в себя после падения из туннеля, я несколько секунд наслаждался окружающим пейзажем. Затем встряхнулся, перебросил из руки в руку монтировку и побежал по направлению к арке в скале.

Она вывела меня к огромному водяному резервуару. На самом верху плавала деревянная платформа, удерживаемая водой. Справа от лестницы был вентиль, который открывал заслонки каналов оттока воды. Я крутанул его и с максимально возможной скоростью взбежал по лестнице, тут же спрыгнув на уходящую вниз деревянную платформу. Оказавшись на дне, я протиснулся в узкий лаз, по которому ушла вода.

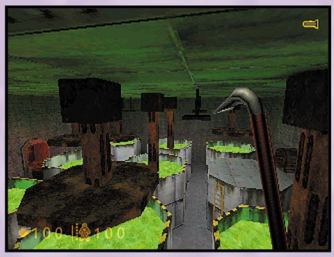
Тоннель несколько раз повернул и окончился решетчатой перегородкой. Я спрыгнул вниз и оказался свидетелем сражения нескольким мелких тварей и охранника. Парень был явно не в себе от пережитого — отстрелявшись, он внезапно со всех

ног бросился в узкий коридор. Я осмотрелся на всякий случай в поисках опасности, но все было спокойно. В недоумении я пошел следом за охранником.

Идти пришлось не долго — буквально за следующим поворотом раздавались отвратительные чавкающие звуки, а с потолка падали остатки человеческого тела. Тело, которое еще несколько секунд назад лихо отстреливалось от чужаков...

Среди останков мелькнул черный металл пистолета. Изловчившись, я выхватил его и проверил патронник — полный боекомплект. Я мог бы легко расстрелять тварей, но, прикинув высоту, решил сделать это несколько иначе. Убрав пистолет, я вытащил монтировку и смело шагнул вперед. Мгновенно подхваченное лианой-языком, мое тело поплыло верх к алчно задвигавшимся челюстям... Когда до пасти осталось совсем немного, я с размаху ударил по отвратительной роже прутом. Путы мгновенно ослабились, и я вновь оказался на земле. Можно было двигаться дальше.

Я исследовал ту часть коммуникаций, к которой вел коридор, начинавшийся со стенда автоаптечки, но ничего дельного не обнаружил. Единственное, что представляло интерес, так это различные механизмы утилизации, которые перемешивали, молотили и прессовали отходы в ваннах и чанах.



Пришлось вернуться назад, к месту, где я впервые встретил съеденного охранника. В помещении находился большой резервуар с какими-то зеленоватыми отходами. Забрался по трапу и, прыгая по белым островкам, добрался до противоположного края, где втиснулся в коммуникационный лаз.

Тоннель вывел к залу с прессами, по которым я быстро добрался до следующего лаза. По тоннелю бежали две параллельные трубы, причем левая исключалась из моих планов, так как ее преграждали какие-то коммуникационные соединения. Пришлось пойти по правой трубе, одна из секций которой немедленно рухнула под тяжестью моего тела. Пришлось вновь взбираться наверх по лесенке, идти до преграды по левой трубе, а затем перепрыгивать на правую. После всех злоключений я оказался в комнате с двумя медленно вращающимися мешалками. Опять пришлось немного попрыгать, прежде чем я достиг противоположной стороны; спасло меня то, что роторы вращались

синхронно.

В конечном счете, мое путешествие в три погибели закончилось затяжным прыжком в воду. Я почувствовал довольно сильное течение, которое создавалось лопастями огромного винта. Неприятность заключалось в том, что меня уносило к турбине-мясорубке, из которой то и дело вылетали перемолотые останки. Пришлось срочно выбираться на поверхность и по бортику обходить опасное место. Дальше я вновь погрузился в воду, проплыл отверстие в стене, всплыл на поверхность и некоторое время просто двигался по течению. Впрочем, вскоре мне пришлось нырнуть для того, чтобы избежать жара от огненных выхлопов из труб.

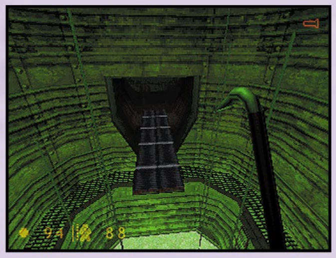
Впереди забрезжила еще одна «мясорубка», под которой я умудрился проплыть — для этого пришлось двигаться по самому дну. Через несколько десятков метров я выплыл на поверхность и едва ни оказался подхваченным конвейером и доставленным под пресс. Пришлось спрыгнуть на левый берег. На противоположном берегу я приметил «Магнум» — неплохо, если учесть, что мой арсенал состоял пока только из одного-единственного огнестрельного оружия. Однако из комнаты доносились подозрительные звуки, которые явно не внушали доверия.

Я быстро добрался до противоположного берега, схватил пистолет и убил одним единственным выстрелом «плевуна». Подобрал все ценное, что было в комнате, затем прошел по выступу к трем рубильникам и дернул центральный. Потом я вернулся в комнату и нажал на зеленую кнопку в тот момент, когда два центральных пресса находились на максимальной высоте от полотна. Пресс замер, и я, не теряя времени, бросился к конвейеру и со скоростью пули миновал опасную зону.

Дальше я долго путешествовал по движущемуся полотну. Сначала на пути встретились горизонтальные стволы-прессы, которых можно было легко избежать, спрятавшись в нишу. Затем путь преградили три вертикальных пресса, работавших в сложном периодическом режиме. После я неоднократно перепрыгивал с конвейера на конвейер, пока ни добрался до двух параллельных полотен. Тут уж пришлось действовать наудачу...

«Была не была!» — подумал я и прыгнул на первый из конвейеров. И тут же замер, увидев впереди голубой луч мины. К счастью, в моем распоряжении были две мины с дистанционным взрывателем, которые я просто положил на полотно, немного отбежал назад и нажал на кнопку радиодетонатора... Миновав тоннель, я чуть было ни попал под барабаны-дробилки. Пришлось попрыгать с конвейера на конвейер.

Последняя часть пути была похожа на кошмар — конвейер бросил меня прямо на огромные створки, которые чуть было ни переломали мое тело пополам, затем я экстренно спрыгнул с конвейера вбок, чтобы ни упасть в яму с радиоактивными отходами или ни быть подхваченным лианами-языками... В итоге я оббежал по периметру яму и поднялся по лестнице в освещенный красноватым сиянием коридор. На этом мое знакомство с утилизацией всякой химической дряни оказалось завершенным.



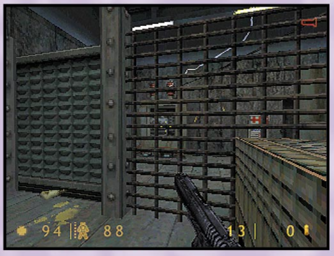
ЗАПИСЬ ДЕСЯТАЯ
СОМНИТЕЛЬНАЯ ЭТИКА

Несколько поворотов, и уже карабкался по достаточно высокому трапу. Я аккуратно высунул голову из отверстия в полу и чуть было ни бросился опрометью назад — все пространство небольшой комнаты занимали твари. Те, что использовали для атаки акустический удар.

В моем багаже осталась одна бомба с дистанционным взрывателем. Не долго думая, я бросил ее прямо в гущу врагов, быстро спустился по лестнице на безопасное расстояние и нажал на кнопку. Взрыв гремел доли секунды. А после наступила оглушающая тишина...

Без опаски я вскарабкался вверх и осмотрел комнату. Единственной интересной частью интерьера оказалась решетка, на которую было подано весьма приличное напряжение. При желании я мог перелезть через нее, запрыгнув на белую клетку-контейнер, но при этом получил бы чувствительный удар током. Пришлось немного пошевелить извилинами...

Напротив двери находилась панель генератора, которую периодически подкорачивало. Оценив шансы, я выстрелил прямо в нее из обычного пистолета. Раздалось потрескивание, затем прогремел взрыв, и дверь в комнату-ловушку оказалась открыта.



Я перезарядил «Магнум» и немного повозился с системой жизнеобеспечения около автоаптечки. По единственному коридору я выбрался до весьма любопытной комнаты.

Я уже давно не сомневался, что мне выпала сомнительная честь оказаться свидетелем чудовищного эксперимента. Я уже не раз видел заточенных в клетки монстров, а сейчас, кажется, попал в самый настоящий бестиарий. В центре комнаты находилась величественная колонна-клетка, в

которой бился здоровенный чужак. Такие пока мне не попадались — он был похож на уменьшенную копию монстра, которого я пропустил через гамма-поле.

Напротив клетки находилась кнопка разблокировки дверей. Раздираемый смутными подозрениями, я ударил по ней монтировкой и тут же нырнул в коридор, услышав позади звук бьющегося стекла. Выхватив «Магнум», я замер в ожидании. Но, похоже, меня никто не собирался преследовать — монстр-здоровяк не отличался интеллектом... Однако обладал прекрасной реакцией и был вооружен каким-то странным оружием, пули которого с жужжанием рикошетили от стен и доставали меня даже из-за угла. Отделавшись легкими царапинами, я уложил противника тремя выстрелами «Магнума».

Я прошел через комнату в открывшуюся дверь, проследовал по коридору и добрался до следующей лаборатории-живодерни. За решеткой в центре комнаты содержались мелкие твари, которые даже не оживились при моем приближении. Над ними был установлен незнакомый мне генератор, который я решил проверить в действии. Зайдя в комнату управления, я нажал на кнопку подачи питания и с интересом наблюдал за гибелью чужаков. Нет, честное слово, это было чертовски интересно!

Сразу после окончания моих опытов справа раздалось знакомое эхо радиопереговоров. Прямо за дверью меня поджидал солдафон, которого я уложил точным выстрелом в голову из «Магнума». Моим трофеем стали MP5 с двадцатью пятью патронами и четыре подствольные гранаты.

За углом я чуть было ни отправил на тот свет охранника, но вовремя сдержался. Парень рассказал мне, что покинуть комплекс может только тот, чьи сетчатки глаза хранятся в базе данных центрального компьютера. Проще говоря, чтобы выбраться отсюда, нужен был кто-то из персонала. Мы шли по коридору, пока ни добрались до просторного помещения, в котором и находились двери выхода на поверхность. А еще там нас поджидал отряд из пяти солдат...

Открыть двери мне так и не удалось. Не помогли ни чертыханья, ни угрозы, ни удары прикладом по сканеру. На все мои старания равнодушный раскатистый голос отвечал неизменное «в доступе отказано».

Я собрал патроны и вооружение у убитых, подзарядил батареи около стенда и продолжил свой путь. Сзади, стараясь не попадаться на глаза, шел охранник.

Единственной открытой дверью оказалась та, к которой выводил верхний ярус. Мы зашли в еще одну испытательную лабораторию, и совершенно неожиданно охранник бросился к клеткам и открыл решетки. На него повалили мелкие бестии, от которых он начал отстреливаться, а я же, не ввязываясь в драку, нырнул в кабину управления и запустил генератор. Еще до смертоносной вспышки я заметил, что тело охранника медленно оседает, пожираемое сразу несколькими тварями...

Я вышел из комнаты и вошел в длинный коридор. Справа спиной ко мне стояли два охранника. Я полюбовался на них через оптический прицел арбалета, но решил не тратить стрелы, а завалить обоих одной гранатой.

Зал, в котором я очутился, похоже, был крупной лабораторией, а, значит, где-то поблизости обитали и крупный звери. Я поднялся в комнату управления экспериментом, находившуюся на втором ярусе, по пути подобрав несколько сенсорных мин.

Дверь из помещения была заблокирована полосками лазеров, и добраться до нее я не мог при всем своем желании. Оставался единственный вариант — взорвать все это ко всем чертям с безопасного расстояния. Что я и сделал.

Но события стали развиваться в совершенно ином русле, нежели я предполагал. От взрыва произошло замыкание в цепях приборов, и сработал механизм подъема кабин с монстрами. Я на карачках, чтобы не быть замеченным, добежал до коридора и установил мину, чтобы хоть как-то обезопасить себя. И вдруг снизу раздались звуки стрельбы и дикий рев боли. Кажется, по мою голову пришли солдаты, которых взяли в оборот монстры. Вскоре звуки борьбы стихли, и я осторожно поднял голову — в живых остался единственный чужак. Он слишком поспешно бросился ко мне и нарвался на предусмотрительно поставленную мину. Бой окончился... Мне же осталось лишь порадоваться колоссальной экономии боеприпасов и собрать барахлишко, оставшееся от убитых солдат.

Открывшийся проход окончился коридором, где меня поджидал солдат. Я заметил его раньше и успел всадить ему в лицо тяжелую стрелу из арбалета.

В тупике стояло несколько ящиков, в которых оказались кое-какие боеприпасы. Я не стал трогать только тот ящик, к которому вела полоска лазера сенсорной мины.

К моей шевелюре добавилось несколько седых волос в тот момент, когда я двигался мимо клеток с мелкими тварями. Неожиданно стекло перегородок лопнуло, и на меня с обеих сторон выскочили «вши». Я едва успел отскочить и выстрелить в них из пистолета. История повторилась и со следующей парой клеток, но я уже был готов к такому повороту событий и среагировал более четко.

Я пробежался вперед по коридору и оказался прямо перед выходом из комплекса — в том самом зале, где находились сканеры и где был ожесточенный бой со спецназовцами. Но пока мне было рано возвращаться сюда, и я вернулся назад и повернул в коридор, что был по правую руку.

Сверху доносились звуки боя, причем весьма ожесточенного. Я успел проверить

боекомплект, перезарядить оружие, прежде чем все стихло. Коридор был усеян трупами «плевунов» и спецназовцев, правда, где-то вдали маячили и фигуры живых солдат. Чтобы не возиться, я добил их из арбалета.

В ближайшей комнате я включил лазерную установку и отправился в коридор напротив, откуда доносились приглушенные голоса. «Кажется это какой-то вид оружия», — говорил кто-то. Раздался щелчок, и в нескольких метрах от меня взорвались ящики с взрывчаткой. «Ага! Он работает!» — радостно завопил все тот же голос. «Эй, смотри не слишком его перегружай!» — ответил ему второй. Ровно через секунду раздался мощный взрыв, в котором я уловил тонкие нотки крика боли...

Я зашел в образовавшийся проход и среди останков заметил ту игрушку, которой баловались ученые (а кто еще мог так неумело обращаться с оружием?). Оружие было увесистым и, несомненно, мощным — той демонстрации, стоившей ученым жизни, мне было вполне достаточно.

В этом же помещении я включил еще один лазер, после чего вернулся к длинному коридору. Следующий поворот налево привел меня к третьей комнате с лазерной установкой. Едва я переступил порог, как на меня с радостным повизгиванием бросилось несколько «крикунов», которых я навеки заставил замолчать из винчестера. В полной тишине я нажал кнопку активации лазерной установки.

В комнате напротив находилась последняя, четвертая установка, которую я немедленно привел в действие. Затем, ориентируясь по голубоватым лазерным лучам, я пошел к комнате, в которой сходились все четыре потока.

Я нажал на кнопку запуска на пульте управления. Сверху опустилось полотно сверхпрочного щита, которое было способно выдержать жар луча. Через несколько секунд установка отключилась, и я отправился в противоположный угол комнаты и придвинул массивный металлический ящик, который бы не дал опуститься полотну. Затем вновь включил установку, и через несколько секунд в стене зияла крупная трещина.

Очень осторожно я спускался вниз. Для этого пришлось попрыгать по трубам, цепляясь за малейшие выступы и перемещаясь по едва заметным карнизам.

Следующая комната напоминала музей самых редчайших экспонатов комплекса «Блэк Мейса» — живых ученых. Мне наперебой что-то рассказывали целых три ученых мужа, находившихся в добром здравии. Я был рад их видеть не менее, чем они меня, — ведь любой из них мог открыть пресловутую дверь на поверхность...

Но прежде чем просить их о маленькой услуге, я остановил вращающиеся лопасти в соседнем помещении. Учитывая невысокие обороты и колоссальную мощность конструкции, они могли, как ножницы бумагу, перерезать человеческое тело. Поэтому я решил не рисковать бесценными учеными и предварительно обезопасил путь.

Я подошел к темнокожему ученому и коротко бросил ему: «Пошли!». Он беспрекословно подчинился и поковылял за мной. Мы почти добрались до двери, когда я уловил краем глаза какое-то подозрительное движение справа. Мгновенно выхватив арбалет, я уложил невесть откуда взявшегося спецназовца. После этого ученый подошел к сканеру, и началась процедура идентификации. Я же подобрал патроны, подзарядил энергоблок костюма до максимума, перезарядил оружие и приготовился к выходу на поверхность...

За дверьми меня поджидал солдат, которого я уложил выстрелом из «Магнума». А на крыше оказались целых две автоматических пушки, которые я аккуратно снял из арбалета.

Выстрелив в ящики с взрывчаткой, я освободил проход в тоннель и двинулся по нему. В ящиках, что были расставлены по правую руку, завалялось несколько энергоблоков и упаковка патронов для «Магнума». Коридор окончился металлической дверью, за которой...

ЗАПИСЬ ОДИННАДЦАТАЯ
ПОВЕРХНОСТНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

За воротами меня поджидали. Двое стояли прямо за углами, а еще двое затаились в тоннеле напротив. Ближних я снял из арбалета, а подкрепление взорвал ко всем чертям вместе с канистрами.

За каменным тоннелем было небольшое плато, прикрытое гребнем скалы. Как только я вышел на свет, то услышал стрекот лопастей вертолета и грохот взрывов. Вскоре показались и сами источники звука — впереди замаячила фигура спецназовца, а сверху угрожающе ощетинился пулеметами вертолет. Ситуация была, прямо скажу, не из приятных.

Я принялся методично обстреливать вертолет, предварительно разобравшись с парнем в камуфляже. Истратив несколько магазинов, я решил добить дымящуюся стальную птицу выстрелом из энергетического оружия, заодно испытав его в деле. Мне понравилось!

Стараясь не подходить близко к мосту, я остановился над водой и задумчиво посмотрел вниз. Водное пространство грязно-зеленой лужи рассекала здоровенная рыбина. Насколько можно было судить, существовала лишь единственная возможность выбраться отсюда, и эта возможность предполагала водные процедуры. Дабы обезопасить мое плавание, я расстрелял из винчестера рыбину, и после того как она всплыла кверху брюшком, в которое могло уместиться с десяток Гордонов Фрименов, прыгнул вниз.

Я доплыл до башни, поднялся наверх по трапу и отключил энергоснабжение. Затем вновь погрузился в мутную пучину и доплыл до вентиля. Я несколько раз крутанул его и увидел, что слева и справа от меня отодвинулись две решетки. Когда в открывшиеся отверстия можно было протиснуться, я стал испытывать первые признаки нехватки кислорода, но решил не отступать и поплыл в проход, затем резко повернул и вынырнул над водой. Оказавшись над водой, я перевел дыхание, затем расслабился и позволил течению нести меня вперед.

Вскоре я выбрался на берег и стал двигаться по трубе, пока ни выбрался к узкому проходу, ограниченному двумя высокими стенами. Сверху доносился звук работающего мотора; взглянул на тонкую полоску голубого неба и увидел промелькнувший черный геликоптер.

Я поднялся по лесенке и немедленно перепрыгнул на площадку напротив, подгоняемый очередями с вертолета. Укрывшись за скалами, я начал готовить к бою энергетическое оружие, установив максимальные обороты генератора. Двумя такими выстрелами я разделался с черной птицей.

Подобрав вооружение, аптечки и энергоблоки, я прыгнул на выступ в стене напротив, прошел по периметру и поднялся по трапу наверх. В итоге я оказался на песчаном возвышении, рядом с предостерегающей табличкой «Высокое напряжение!».

Справа от таблички было два прохода в камнях. Наудачу я отправился в левый и вскоре оказался перед своим старым знакомым — длинным зеленым когтистым монстром, который обладал очень острым слухом, но был совершенно слеп. В отличие от своего предшественника, с коим я имел честь познакомиться в испытательном комплексе, эта особь была с одним щупальцем (а, может, в шахте комплекса было три особи — кто их знает?) и к тому же убралась восвояси после короткой очереди из автомата. Правда, праздновать победу было рано — через несколько секунд черной коготь показался из песка вновь, но мне хватило этих коротких мгновений, чтобы собрать амуницию и аптечки, разбросанные в непосредственной близости с монстром.

Вернувшись назад, я проследовал к правому проходу в камнях. Он вывел меня к указателю со стрелкой и надписью «Штормовое убежище». Я решил совершить небольшую прогулку по направлению стрелки и нырнул в проход в скале. Раскинувшаяся передо мной живописная песчаная равнина представляла собой ни что иное, как минное поле, о чем гласил соответствующий указатель. Я решил проверить это утверждение и выстрелил вперед из подствольного гранатомета своего «детектора лжи» модели MP5. Один, два, три, четыре... Сразу четыре выстрела слились в один, следовательно, указатель не был чей-то злой шуткой, а предупреждал о реальной опасности.

Убежище оказалось по правую руку, и добраться до него было можно, аккуратно двигаясь по проходам у правой скалы. Единственная мина, которая представляла опасность при таком маршруте, была рядом с самим убежищем, но я предусмотрительно выпустил еще одну гранату в эту зону, дабы обезопасить себя на сто процентов. Сапер, как известно, ошибается единожды...

К моему величайшему сожалению, люк убежища оказался плотно задраен, и открыть его мне не удалось. Значит, нужно еще найти устройство, которое включает механизмы приводов разгерметизации. Где оно находится, я не имел ни малейшего понятия, однако, оно должно было быть где-нибудь рядом с убежищем... А иначе какой в нем смысл?

Я вернулся на предыдущее плато и начал аккуратно двигаться вдоль камней. До меня долетали приказы и рапорты, а, значит, солдафоны должны быть неподалеку.

Это был скоротечный, динамичный, но очень красивый бой. Моих противников было четверо — двое прятались за камнями, и а еще двое прикрывали их с тыла. Во время блицсражения я метался между камнями, непрерывно поливая солдат огнем и не давая им окружить меня или занять удобные для стрельбы позиции. Конечно, меня они тоже сумели потрепать, но царапины были пустяковыми. Почти пустяковыми.

В блиндаже оказался заветный вентиль, который открывал люк убежища. Я крутанул его и побежал к минному полю, по ходу подбирая патроны. Перейдя минное поле по проторенному пути, я перелез через ограждение из колючей проволоки и полез по трапу в шахту убежища.

Труба неожиданно обрывалась прямо в скале, выведя меня к чуть заметному уступу. От высоты захватывало дух — передо мной, насколько хватало глаз, расстилались красоты первозданной природы. Я невольно залюбовался пейзажем, и чуть было ни схлопотал пулю — такова была цена за секундное расслабление.

Я прыгнул на уступ, расстреливая в полете спецназовца и автоматическую пушку. Потом я стал двигаться налево, пока ни спрыгнул на еще один выступ. Чуть высунув голову над пропастью, я приметил еще две узеньких площадки, вот только расстояние до них было немалым, и прыжок грозил потерей изрядной части здоровья. Но я решился.

Впереди показался хлипкий навесной мост, который я преодолел в три прыжка. Около наклоненной трубы я попал под обстрел, но успел мгновенно сориентироваться, и изрешеченный труп солдата полетел в пропасть. Потом была еще одна перестрелка перед входом в пещеру, и лишь после этого я оказался в относительной безопасности.

За открывшимися металлическими дверьми я нашел небольшой склад. Первым делом я восстановил энергию батарей, воспользовался аптечками, а потом подошел к здоровенной металлической трубе. Как оказалось, это была самая настоящая ракетница, причем она не только осуществляла пуск ракеты, но и ее последующее управление.

Когда я покинул пещеру-склад, то небо было наполнено стрекотанием. В непосредственной близости летал черный вертолет, которого явно интересовала моя персона. Я разделался с ним двумя выстрелами из нового оружия.

Я продолжил свой путь, пробираясь по все более сужающимся уступам. Наконец, мои труды были вознаграждены, и я добрался до трубы, выходящей прямо из скал.

Я брел по трубе до самой развилки. Поразмыслив немного, я решил пойти по лево-

му рукаву, который оканчивался лестницей-трапом. Отсюда доносились радиопереговоры, а, значит, меня уже ждали. Я перезарядил арбалет и очень медленно высунулся. Спиной ко мне стоял охранник, которого я тут же наградил стрелой. Второго, что был несколько левее, постигла та же участь. Далее я действовал более открыто и добил оставшихся трех солдат из сподручного оружия, но даже когда все стихло, вылезать я не торопился. Уж очень меня смущал танк в противоположном углу.

Я вихрем пролетел участок, отделяющий меня от будки управления, и нажал на кнопку поднятия ворот. Затем я так же быстро пробежал за танк, убил солдата и собрал довольно много полезных предметов. После этого последовал финальный спринтерский забег до спасительных ворот.

За воротами стоял еще один танк, который был немного опаснее предшественника. Во-первых, его башня поворачивалась на 180 градусов, а, во-вторых, он стрелял энергетическими сгустками, которые более пагубно сказывались на шкуре моего костюма, нежели обычные снаряды. Я на карачках добрался до первого ящика с правой стороны и разбил его монтировкой. Подхватив пяток гранат, я по сложной кривой побежал вперед, стараясь не дать танку осуществить прицельный выстрел.

За двойной дверью творилось что-то страшное. В небе пролетел корабль, напоминающий ската, из которого выпрыгнул один чужак. Слева стоял здоровенный монстр, который немедленно начал выпускать по мне свои пули-мухи. Разделавшись с обоими, я начал исследовать территорию. Проход слева был прегражден стеной, поэтому единственным путем был путь в обход.

В коридоре с двумя сенсорными минами пришлось установить заряд с взрывчаткой — если через первую полосу лазера можно было еще перепрыгнуть, то вторая оказалась непроходимой, так как шла по ступеням лестницы. Я заложил заряд, отбежал на безопасное расстояние и нажал кнопку радиодетонатора.

Напротив лестницы из-за камуфляжной сетки виднелось дуло снайперской винтовки. Тут же я услышал звук выстрела и душераздирающий крик о помощи. Помочь несчастному охраннику я уже не мог, а вот обезопасить себя — пожалуй. Одна граната заставила замолчать опасное оружие навсегда.

Дальнейший путь я проделал, придерживаясь левой стены. После одного из поворотов началась зона, контролируемая снайпером. Мне пришлось стрелять в него из неудобного положения и под большим углом, но, тем не менее, достать его удалось. Потом я забрался на навес из проволоки, расстрелял бочки с взрывчатыми веществами, от взрыва которых разорвало шкафы генератора.

Перебравшись через колючую проволоку, я залез по вышке на крышу здания. Там я вскочил на вентиляционную трубу и по ней добежал до дальнего левого угла здания и спрыгнул вниз через трещину.

«Эй! Только посмотри, что там, за дверью! Это здание готово взлететь на воздух при малейшем дуновении ветра!». Ученый, который обрушился на меня с этой тирадой, был явно сильно напуган и отказался прислушаться к моему совету немного успокоиться.

Я бросил его на произвол судьбы и вышел прочь из комнаты. Похоже, в словах парня в белом халате было немало правды — в этом здании было действительно слишком много взрывчатки. Все вокруг буквально начинено тротилом и другой смертельной пиротехникой. Я отлично отдавал себе отчет, что малейшая ошибка станет роковой.

В основном я перепрыгивал лучи сенсоров, но приходилось и ползать на карачках, а однажды даже идти как канатоходец по узким перилам! Но в итоге мне удалось без приключений дойти до комнаты управления подъемником. Я нажал на кнопку, несколько раз выстрелил в деревянный ящик, который мог пересечь лучик лазера, и вылез на платформу. С нее я прыгнул на середину комнаты, на другую платформу, и включил систему сервоприводов.

Внизу валялась чертовски интересная штука, кажется, это была клешня, из которой вылетали не то пули, не то мухи... Я так и не разобрался, но дело даже не в этом. При не слишком высоком темпе стрельбы и средней поражающей способности, у этого оружия было одно колоссальное преимущество — оно обладало неограниченным боезапасом. Как только все восемь... э-э-э... пуль расходовались, то они каким-то образом восстанавливались вновь!

Из коридора неожиданно раздался дикий вопль и топот — с безумными глазами на меня летел охранник. Признав во мне союзника, он тут же успокоился и, действуя сообща, мы отстреляли группу спецназовцев, которая преследовала бедолагу.

В конце коридора стоял военный грузовик, в кузове которого удобно расположилась автоматическая пушка. Я ликвидировал ее гранатой.

На поверхности шел бой. Крупный бой, в котором была задействована тяжелая артиллерия и авиация. Несколько минут я отсиживался в закутке бункера, даже и не думая о том, чтобы принять участие в сражении. Лишь когда все окончательно стихло, я аккуратно выбрался на поверхность.

Впрочем, тут нужна была не осторожность, а скорость. Впереди стоял танк, который тут же начал методично отстреливать вашего покорного слугу. Пришлось бросаться направо, за спасительный угол. Ко мне сразу пожаловало несколько солдат, но с ними я расправился быстро и четко. Затем я пошарил в ящиках и собрал все их содержимое.

После этого начался марафонский забег до угла дома, где я мог укрыться от выстрелов танка. Едва я повернул за стену и был готов с облегчением вздохнуть, как увидел зрачок снайперской винтовки и немедленно выпустил туда гранату. Лишь после этого наступило относительное затишье.

В помещении, в которое вела дверь по правую руку, я схватился с двумя солдатами. Когда оба превратились в кроваво-свинцовую смесь, я зашел внутрь и прошел на второй этаж. В самом конце коридора стоял охранник, который открыл дверь в складское помещение.

За последнее время я видел много складов, но по сравнению с этим они было абсолютно пусты. Пройдя вдоль полок, я до отказа забил патронники и набрал столько вооружения, сколько мог утащить. При этом многое осталось лежать нетронутым...

Я выбрался на карниз второго этажа и прошел по нему через периметр здания. Затем я прыгнул на шкаф и с него добрался до лестницы, ведущей наверх. Кинув в пролом потолка несколько гранат, я сбежал по частично уцелевшему каркасу и прыгнул на дальний левый уступ.

Передо мной простиралась огромная взлетная площадка, на которую при моем приближении выбежали два монстра-здоровяка. Я не стал вступать с ними в бой, а укрылся в закутке напротив входа. Через несколько секунд с самолета, который кружил над этим местом, стал спускаться десант из двух спецназовцев. Я воспользовался моментом и добил их всех, а после несколькими гранатами взорвал центральную деревянную дверь. Из нее ринулись еще два монстра, которых я добил из ракетницы.

В конце коридора телепортировались твари-»молниеметатели». Не теряя времени, я кинул в троих гранату и бросился на розовый круг, который закинул меня на крышу. Там я отсиделся и дождался финала боя солдат и нескольких монстров-чужаков. Потом я спрыгнул вниз, добил уцелевших и пополз по вентиляционному лазу.

Неожиданно на меня набросились жуки, которые здорово потрепали обшивку моего костюма. Я расстрелял их, при этом истратив кучу патронов и потеряв немало энергии в батареях.

Кто-то из солдат услышал шум от моего передвижения и всадил очередь в трубу. В итоге вся конструкция рухнула, и я оказался перед двумя спецназовцами. Заварушка, правда, окончилась быстро, так как я не жалел патроны и гранаты.

Я нажал на кнопку спуска платформы, подзарядил аккумуляторы, собрал патроны и направился к небольшой металлической двери. Едва я открыл ее, как впереди промелькнула граната, а затем раздался взрыв, и проход в доли секунды оказался забаррикадирован.

Еще через пару секунд в помещение с грохотом вылетела часть стены — я только этого и ждал, Немедленно нажав на кнопку подъема платформы, я вскочил на нее и выпрыгнул через трещину на улицу. Там я разделался с двумя солдафонами и подбежал к пушке.

Первый выстрел превратил в щепки дверь, последующие отправили на тот свет нескольких монстров. Я еще долго с упоением стрелял в несуществующего противника, наслаждаясь мощью этой игрушки...

Я, как почетный зритель, с элитных мест наблюдал за театром боевых действий отряда спецназовцев и чужаков. Сценарий представления по моему желанию немного корректировался — то и дело я немного изменял наклон чаши весов. Вскоре в живых не осталось ни одной живой души, кроме души вашего покорного Гордона Фримена, который когда-то давно, очень давно, был физиком и исследователем.

Собрав все оружие и боеприпасы, я поднялся по красной лестнице, перепрыгнул черед провал и вошел в единственную дверь. В небольшом помещении я расстрелял монстра-здоровяка, а потом отсиживался в безопасном месте, ожидая, чем кончится сражение внизу.

После привычного сбора амуниции я запрыгнул на крышу центрального здания и, разбив решетку, прыгнул вниз. Затем я пополз по трубе, держа наготове автомат. Как только открылся люк трубы, и солдат кинул в мою сторону взрывпакет, я выстрелил из подствольного гранатомета и, что есть силы, бросился вперед.

В следующем помещении мне осталось добить нескольких мелких тварей и собрать патроны. После чего я прыгнул со ступенек к задраенной трубе, открыл ее с помощью вентиля и полез по извилистому проходу.

Наверху стоял охранник, который чуть было ни выстрелил в меня. Вместе мы добрались до двери со специальным пультом идентификации, по дороге расстреляв двоих спецназовцев.

Через некоторое время мы вновь вышли на улицу и с боями прорвались к пристройке, в которой была установлена еще одна система идентификации. Мой партнер имел доступ к этой системе и быстро разблокировал замок двери.

Я вбежал внутрь и обомлел. В подземном гараже буйствовал огромный монстр, с которым я сталкивался перед глобальным путешествием по подземке. Как и предшественник, этот экземпляр не отличался тихим нравом и отрывался что было мочи, кидаясь автомобилями и периодически поднимая температуру воздуха в помещении на десятки, а то и сотни градусов.

Я дал деру, петляя по широким коридорам, пока ни выбрался на свежий воздух. Преодолев с помощью розового батута ограду, я оказался на колонне с планшетом-картой. Несложно было догадаться, что пересечение линий обозначало точку нанесения удара с воздуха. Я навел перекрестье на выход из тоннеля и стал ждать гостя. Неожиданно заработала рация; переданное сообщение подтвердило мои догадки. Среди прочих прозвучала фраза «Забудьте о Фримене!», что меня от души позабавило.

Монстр появился примерно через минуту. Я нажал кнопку нанесения удара, и здоровенная туша превратилась в ничто под действием сверхмощного энергетического заряда.

Придя в себя после пережитого, я повторно нанес удар, но уже в дальний левый угол карты, разбив бетонные стены и дверь, ведущую в тоннель. Затем я выстрелил в шкафы рядом с вышкой, и от взрыва длинная конструкция рухнула вниз, образовав своеобразный мостик. Пока я перебирался по металлическому каркасу упавшей вышки, установка слов-

но взбесилась и поливала огнем все окружающее пространство. Но меня это уже мало заботило - главное, что я смог уцелеть в этой схватке. Пожалуй, самой сложной из всех...

ЗАПИСЬ ДВЕНАДЦАТАЯ
ЗАБУДЬТЕ О ФРИМЕНЕ!

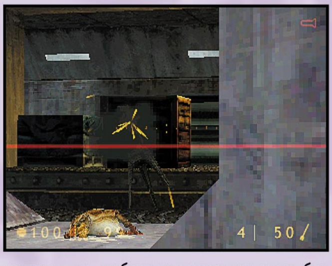
Все вокруг содрогалось от взрывов на поверхности. С потолка сыпались камни, стены и пол ходили ходуном, но мне это казалось цветочками после встречи с гигантским монстром.

Когда коридор окончился, то «взрывотрясение» стало совершенно неконтролируемым — впереди стали падать огромные каменные глыбы, грозившие раздавить меня в лепешку своим многотонным весом. Я не стал дожидаться, пока окажусь погребенным в этой комнатушке, а запрыгнул на ближайшую глыбу и добежал по ней до прохода, что был по левую руку от меня.

В комнате с компьютером я решил не трогать от греха подальше никаких рубильников и не нажимать никаких кнопок. В соседнем помещении за ящиками стоял охранник, который присоединился ко мне. Вместе мы вычищали помещение от нескольких здоровых монстров и целой армии «молниеметателей».

Мы свернули в левый рукав коридора и по мостику подошли к странному сиреневому чану, из которого били тонкие лучики. Я дернулся было к вентилю, как неожиданно из чана высыпало множество мелких красных букашек, которые принялись яростно выдирать куски плоти из тела охранника. Он беспомощно махал руками и был явно не состоянии что-либо сделать. Я отстреливал бестий, но они были так быстры, что прицельно выстрелить не представлялось возможным. Итог боя был драматичным — я отделался царапинами, а мой напарник был мертв.

После поворота злополучного вентиля открылся вход в тоннель, по которому я полез вниз. В самом низу, прямо напротив меня, стояла автопушка, которая была подключена к лазерному детектору. Один выстрел из арбалета позволил мне без опаски пересечь полосу лазера.



Я скинул в воду один из ящиков и, запрыгнув на него, перебрался через решетку западного тоннеля, предварительно расстреляв присосавшуюся к потолку тварь. На берегу на меня бросилось несколько «вшей», но от них было больше шума, нежели реального вреда.

Я смело шагнул в следующий бассейн, наивно полагая, что он, как и прежние, будет мне по пояс... Если бы я был ростом метров в тридцать, то так бы оно и было; когда же над моей головой было несколько метров воды, то впереди показался зловещий силуэт хищной рыбы. Я что было сил погреб в левом направлении к спасительному бортику. Перескочив через него, я оказался в привычной неглубокой траншее с водой.

За поворотом медленно вращалась гигантская шестерня, под которой я пробрался на карачках. Сразу за ней шла система труб, из которых били горячие потоки пара. Всю эту полосу препятствий я преодолел одних махом, параллельно отбиваясь монтировкой от назойливых пиявок.

Миновав еще одно вращающееся колесо, я очутился в относительно небольшом помещении. Впереди стояла грозная автоматическая пушка, а сзади за двумя полосками лазеров проглядывала фигура спецназовца. Я снял их обоих двумя прицельными выстрелами из арбалета. Собрав щедро раскиданную амуницию, я поднялся вверх по лестнице.

Я оказался на поверхности. Сняв нескольких солдат из арбалета, я расстрелял из ракетницы танк, который перекрывал вход в бункер. Трех ракет в башню оказалось достаточно, чтобы махина взорвалась.

За танком я аккуратно снял из арбалета пушку, которая была установлена за левым углом. Затем я вызвал лифт и спустился вниз.

Впереди была разлита какая-то зеленая радиоактивная гадость, которую я преодолел в два прыжка и сразу повернул в правый рукав коридора. Пройдя немного вперед, я натолкнулся на двух солдат, которых удачно подорвал гранатой.

Еще немного впереди стояла чудная красная машина, за которой лежала батарея для костюма. Подобрав ее, я вернулся к пьедесталу, на котором еще дымились два трупа. Впереди шел нешуточный бой, вмешиваться в который я счел ненужным. Когда все стихло, я добил тех, кто сумел чудом уцелеть в заварушке, и спустился вниз. Собрав патроны и разбив ящики, я забрался на танк и приготовился устроить небольшой сюрприз для двери напротив.

Пулемет не мог пробить толстую дверь, а вот пушка справилась с этой задачей намного эффективнее. Из открывшегося коридора на меня повалили толпы чужаков, которых я сдерживал выстрелами из энергооружия. После того, как первая волна нападения была сбита, я ринулся в коридор, поразив двумя выстрелами из арбалета здоровяка справа и энергетическую пушку слева. После этого я отправил ракету в левый рукав, туда, где стояли две огромные фигуры.

Больше мне здесь делать было нечего. Я прошел по коридору вперед, открыл с помощью сенсорного пульта дверь и пошел навстречу новым неприятностям...

ЗАПИСЬ ТРИНАДЦАТАЯ
ЯДРО ЛЯМБДЫ

Я нажал на кнопку активации лифта и вошел на металлическую платформу. Через несколько секунд она со скрипом тронулась, и последующие тридцать-сорок секунд я наслаждался медленно ползущими темно-серыми стенами.

В комнате, где платформа остановилась, было полным-полно мелких тварей, который я отстреливал короткими очередями из автомата. Всего их было не менее восьми штук, и они попрятались в самых укромных уголках комнаты. В правом ответвлении копошился «плевун», который никак не мог попасть в меня зеленой жижей, попадая в деревянные ящики. С этой тварью я тоже не особенно церемонился, угостив ее зарядом дроби из винчестера. Обшарив все закоулки и вскрыв все ящики, я поднялся на выступ и вышел через автоматическую дверь.

В огромном помещении, в которое попал ваш покорный слуга, не было слышно ни звука. Изредка можно было с огромным трудом уловить легкую и быструю поступь, характерную для женщин-ниндзя. Я перезарядил арбалет и сосредоточился — мне предстоял бой с очень опасным противником.

Я боком двинулся направо и прицельным выстрелом уложил первую фигуру в черном одеянии. Затем пробежал еще немного налево и, аккуратно двигаясь вперед, так, чтобы оставаться под прикрытием ящика с левой стороны, расстрелял еще одну ниндзя, притаившуюся за колонной. Потом резко вышел вперед, повернулся налево и точным выстрелом уложил свою третью жертву, которая начала меня обстреливать с железного мостика.

Разбив ящики и уложив последнюю женщину-ниндзя, я добрался до второго яруса и по железному мостику перебрался на другую сторону. В коридоре я повернул направо, добрался до лифта и спустился вниз.

Следующий коридор оказался ловушкой. Сзади на меня набросился монстр-здоровяк, а когда я подбежал к двум металлическим створкам-дверям, из них вышел еще один монстр. Когда я покончил с обоими, впереди в темной арке появился третий, на сей раз, правда, последний чужак.

Я поднялся по лестнице наверх и зашел в гостеприимно распахнутую ученым-негром дверь. Он подошел к сканеру и открыл для меня еще одну дверь, через которую я и покинул помещение.

Поднявшись на платформе, я повернул налево и вызвал кабину лифта. Затем долго ехал вниз, пока не добрался до входа к системам охлаждения.

В ближайшем ответвлении налево я уложил двух «молниеметателей», а затем привычно разделался еще с несколькими телепортировавшимися монстрами.

Сверившись с картой на стене, я пошел по коридору по часовой стрелке, затем спустился вниз и побежал к первому блоку системы охлаждения. В длинном коридоре перед железной автоматической дверью сзади меня телепортировался монстр. Если бы он сделал это бесшумно, то причинил бы мне немало хлопот...

За дверью притаились три монстра-здоровяка, которых я быстро успокоил из энергетического оружия. Потом я забрался наверх, миновав еще одну дверь и оказался в помещении, где осуществлялось включение первого блока системы охлаждения.

Мне докучали регулярно появляющиеся «молниеметатели», но, тем не менее, я сумел все же дернуть заветный рубильник.

Вернувшись назад, я повернул в соседний проход и двинулся, если меня не обманывала карта, ко второму блоку. Прямо передо мной неожиданно обвалилась часть потолка, но коридор по-прежнему остался проходим. Я влетел в помещение, предваряющее комнату управления, расстрелял из энергетического оружия двух здоровых монстров и поднялся наверх. Аккуратно спрыгнув на движущуюся жердочку, я добежал до железного мостика, пролез под ним на карачках и запрыгнул на него с другой стороны.

За дверью я немедленно крутанул вентиль, чтобы остановить поток горячего пара, бьющего из трубы напротив. Вскоре я добрался до пульта включения второго блока и, разумеется, запустил его. На карте-схеме горели уже два зеленых огонька, остался третий...

Я вернулся назад, к тому повороту, где прикончил двух «молниеметателей». Следуя по правому рукаву коридора, я встретил охранника, которому предложил дальше идти вместе. Вдвоем мы спустились по лестнице и оказались в подвале, где нас радушно встретил какой-то ученый. Я подзарядил там батареи костюма около автоматического стенда и даже нашел кое-что полезное из амуниции.

Мы шли по коридору, пока ни остановились около одинокой металлической двери. Я сказал охраннику, чтобы он оставался здесь, а сам стрелой вбежал в помещение и бросился вниз, в глубокий резервуар с водой. Ведь еще кто-то из мудрых говорил, что, избежав сражения, ты автоматически становишься победителем. Впрочем, мною руководствовало и желание сэкономить патроны — сердце подсказывало, что амуниция мне еще ой как пригодится...

Я быстро плыл по трубе, пока ни добрался до небольшого бассейна. Глоток воздуха, и вновь я плыл по следующему проходу. Вынырнул я около генератора под треск и грохот телепортации «молниеметателей». От греха подальше я нырнул под воду и открыл два вентиля, затем дождался, пока разряды генератора покончат со всеми противниками, и только после этого вылез из воды.

Но, оказалось, что все не так просто. Разряды от генератора, которые уложили моих потенциальных противников, теперь стали помехой на моем пути. Три пролета мне пришлось преодолевать, выгадывая момент, когда молнии будут далеко от меня.

Оказавшись наверху, я пробежал по коридору и заглянул в помещение с вывеской «довольствие», где оказалось некоторое количество боеприпасов и две энергетические батареи. Затем я вошел в кабину неработающего лифта и по лестнице добрался до уровня «В» реактора.

В будке по правую руку находился охранник. Без колебаний он присоединился ко мне, и уже вместе мы приняли бой в следующем коридоре. Я перебрался через ящики и увидел за стеклом странную картину: знакомая долговязая фигура в безупречно сидящем костюме вошла в сверкающий оранжевый шар и исчезла. Меня осенило — эти висящие в воздухе шары были телепортерами!

Когда бой кончился (охранник пал смертью храбрых), я прошел вперед, открыл вентиль на левой стене и зашел в небольшую лабораторию, где убедился в правильности своих выводов. За стеклянными дверьми было два шара — один оранжевый, а другой зеленый. После нескольких экспериментов стало ясно, что телепортатор работает в одном направлении и перебрасывает из оранжевого шара в зеленый.

Я вышел из лаборатории и тут же подвергся еще одному нападению. Звучит безумно, но я не потратил ни одного выстрела, чтобы разделаться с многочисленным противником. Всю грязную работу взял на себя горячий пар, под которым телепортировались чужаки.

Когда последняя тварь жалобно взвизгнула и осела на пол, я крутанул вентиль в обратном направлении и пошел вперед к двери с надписью «Ядро. Уровень В». По дороге мне встретились два монстра-здо

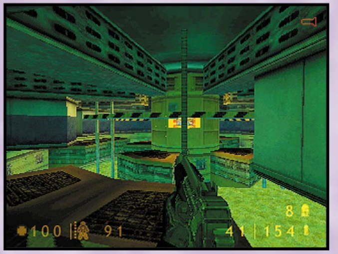
ровяка, которых, чтобы не возиться, я расстрелял из арбалета.

Передо мной предстал высоченный оранжевый цилиндр, вокруг которого ездили платформы-сателлиты. В ключевых точках сверкали телепортеры — мне же оставалось, прыгая по ним, добраться до самого верха и телепортироваться к уровню «С». Всего ничего!

Я убил массу времени, пока сумел добраться до нужного телепортера. Сначала я вошел в единственный оранжевый шар, который перенес меня на первый ярус сателлитов. Затем я аккуратно прыгнул в кабину с цифрой 2 и дождался, пока над верхним приемником-шаром ни пройдет платформа, после чего просто сделал шаг назад. Очутившись на втором ярусе, я немедленно пригнулся, чтобы не быть скинутым трубой. Когда платформа сравнялась с кабиной, промаркированной цифрой 4, я бросился туда и схожим образом добрался до третьего яруса. На самом

верху я прыгнул в кабину с цифрой 9 и оказался на уровне «С»...

И еще один реактор, возле которого в радиоактивной жидкости вращались платформы. Передвигаться было удобнее всего по ободу, который ездил вверх-вниз; именно с помощью него я и добрался до двух стендов, на которых нажал желтые кнопки. Каждое нажатие на короткое вре-



мя приводило в действие механизм открывания дверей к статору системы.

После телепортации я оказался на втором ярусе оранжевого цилиндра, но уже не на сателлитах, а на платформе, на которую раньше никак не мог запрыгнуть. Выйдя через металлическую дверь, я расстрелял нескольких тварей, которые поползли ко мне из темноты завала, затем поднялся

по лестнице и оказался на заветном уровне «А»...

Ученый, завидев меня, открыл прозрачную дверь, и я зашел внутрь. Оказывается, меня ждали! Оказывается, я был должен прыгнуть в телепортер, который, по мнению ученых, соединял нашу реальность и некий загадочный мир, который получил название Ксен... Когда парень в белом халате сказал мне все это, то я с огромным трудом удержал в себе дикую злость и едва не врезал ему прямо в челюсть. Какого дьявола?! За кого меня принимают? Я не спаситель невинных и беззащитных и трижды плевал на весь этот треклятый комплекс! Если вы думаете, что я все это время боролся за высшие цели, то вы жестоко просчитались, господа ученые, — мною двигало лишь стремление уцелеть!!! «Ясно вам?!» — в бешенстве орал я...

Они как-то сразу сникли и подавленно смотрели вниз, отводя глаза. Воцарилось неловкое молчание, и я начал уже жалеть, что вылил на них поток брани и злости. Их тоже можно было понять, наверное, в их глазах я был героем... Я очень не любил вот так разочаровывать людей, но рисковать жизнью только из-за этого мне тоже не хотелось. В глубине души я знал, что отправлюсь на этот... как его... Ксен и буду драться до последнего патрона, до предсмертного дыхания. И отнюдь не из-за этих двух несчастных людишек...

Тот, в костюме, бросил мне вызов, от которого я не мог уйти. Слишком велико было желание найти его и заглянуть ему в глаза; узнать, наконец, кто же он такой на самом деле! А то, что это НЕ ЧЕЛОВЕК в привычном понимании, я даже не сомневался...

«Ладно, пошли», — бросил я ученому. Тот сразу засуетился, бросился к панели и долго что-то восторженного говорил о специальном приспособлении, которое позволяло значительно увеличить дистанцию прыжка. Я нацепил рюкзак, проверил

оружие, доукомплектовал запас амуниции, и все вместе мы двинулись к реактору.

На генераторе копошился еще один ученый, который прокричал мне, чтобы я забирался по лестнице на платформу и ждал его команды к прыжку. Я выполнил указание и стал наблюдать за тем, как ученый муж колдовал над оборудованием.

Неожиданно, когда включились все системы реактора, в помещение стали телепортироваться странные летающие монстры, которые тут же заполнили воздух огненными сгустками энергии. Я, не жалея патронов, принялся отстреливать их, так

как огневое подавление было моей единственной возможностью сохранить жизнь.

«Ок, можешь прыгать!» — едва услышал я сквозь грохот боя крик ученого. Я отошел на максимальное удаление от края платформы, разбежался и, изо всех сил оттолкнувшись, прыгнул вперед. Тут же сработала система моего устройства для прыжков и, словно подхваченный потоком воздуха, я долетел до телепортера...

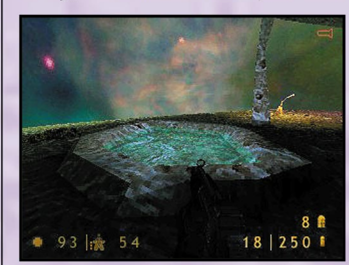
ЗАПИСЬ ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ
КСЕН

Я оказался очень далеко... От родного мира меня отделял бесконечный пласт пространства и времени. Я был встречен как чужак, как инородное тело, которое всеми силами старались исторгнуть прочь. Не скажу, что и я ощущал себя в своей тарелке.

Все вокруг было настолько непривычным и чуждым, что меня порой прост-то охватывала самая настоящая фобия.

Но отступать было поздно. Перескакивая с одного движущегося камням на другой, я добрался до соседнего плавающего в пространстве острова, отстреливая по дороге голосистых бестий, норовивших ударить меня акустической волной. При прыжках мне здорово помогло приспособление, полученное от ученых, без него бы я не смог благополучно спуститься вниз.

Я заметил, что фиолетовые... кхм, местные автоматические пушки не стреляют по мне, когда я нахожусь в темноте. Поэтому я быстро подбегал к светящимся люминесцентным светом растениям и тушил их. Короткими перебежками, отстреливаясь от «крикунов», я добрался до небольшого озерка, вода которого обладала чудесной способностью практически



мгновенно затягивать раны и вливать силы в организм. Я так и назвал его — целительное озеро.

Рядом с озером был проход, который вывел меня в пещеру, где я прикосновением раскрыл три странных цветка. При этом начали пульсировать шарообразные существа, напоминающие гигантских пауков. Я выпустил на свободу желтоватые кристаллы, которые, словно живые, начали летать по комнате. Через несколько се-

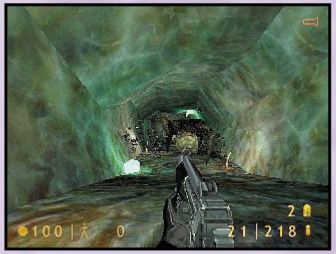
кунд в центре возник портал, в который я, не раздумывая, прыгнул... А что мне еще оставалось делать?

ЗАПИСЬ ПЯТНАДЦАТАЯ
ЛОГОВО ГОНАРХА

Насладиться местным пейзажем мне не дала огромная паукообразная тварь, выползшая откуда-то слева. Дрожь пробежала по моему телу, когда она приблизилась ко мне, и я смог как следует ее изучить. На четырех клешнях-клыках был

подвешен здоровенный мешок, который медленно покачивался, когда тварь двигалась.

Я несколько раз выстрелил по пауку, но мои пули попали в ороговевшие клешни и не причинили ему ни малейшего вреда. Тогда я зарядил ракетницу и ударил прямо по мешку. Тварь взвыла от боли и злобы и обдала меня какой-то синей отвратительной жидкостью. Системы костюма мгновенно вежливо и четко доложили об опасной агрессивной внешней среде. «Сам знаю», — процедил я, заряжая в ствол еще одну ракету. Мы несколько минут исполняли с тварью смертельный танец, до тех пор, пока я несколько раз подряд удачно ни попал из мощного оружия прямо в мешок. Паук издал странный воп-

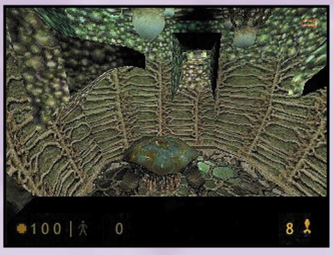


ль и бросился к тоннелю, я же, не теряя времени, побежал за ним, на ходу перезаряжая оружие.

Выбежав из тоннеля, я вновь принялся обстреливать тварь. Задача несколько усложнилась, так как в центре поля боя было крупное отверстие, через которое можно было вылететь бог весть куда. Когда последняя ракета попала в цель, тварь

вторично обратилась в бегство. Она бросилась в арку тоннеля, замерла на мгновенье и прыгнула прямо в шахту.

Я не собирался повторять подвиг безумного паука. Аккуратно прыгая с уступа на уступ, я без вреда для здоровья добрался до самого низа. Осторожными мелкими шажками я прошел по очень скользкому склону и заглянул вниз. На сетчатой перегородке копошился мой старый знакомый. Я немного помог ему продолжить путь вниз, подкинув пару гранат. Смертельно раненная тварь порвала сеть решетки и упала на дно, где на нее немедленно накинулись мелкие шустрые «вши».



Через несколько секунд все пространство вокруг содрогнулось от мощнейшего взрыва.

Спустившись вниз и отмахнувшись от назойливых мелких бестий, я собрал амуницию, валявшуюся около трупов, и прыгнул через трещину вниз. Телепортер выкинул меня к предпоследнему рубежу...

ЗАПИСЬ ШЕСТНАДЦАТАЯ
ЧУЖАК

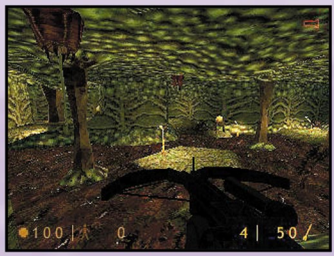
Я был здесь чужой, и все силы были брошены, чтобы раз и навсегда покончить с заразой в моем лице. Не было сомнений, грядет финал, причем он явственно будет зависеть от того, как закончится наше противостояние. Мои противники не рассчитывали на столь дерзкую вылазку в их мир, впрочем, и я не мог похвастаться хорошим знанием особенностей этого прос-

транственно-временного среза. Следовательно, шансы были примерно равны, а остальное решала Ее Величество Фортуна...

Я побежал налево, стараясь не приближаться к красным ямам-ловушкам. По пути то и дело я отстреливался от «молниеметателей», но особо не усердствовал,

определив для себя, что гораздо выгоднее быстрее отсюда смыться. Вскоре я оказался в гроте с целительным бассейном.

Слева я разбил живую преграду и прыгнул в открывшийся тоннель. Некоторое время я путешествовал по узким коридорам,



освещаемым светом желтых кристаллов. Наконец, миновав несколько ловушек, я оказался перед большим подземным залом, залитым темной жидкостью.

На берегу я собрал оружие и аптечки, затем разрубил лианы и выбрался к основанию одной из белых колонн, которые выходили на поверхность. При моем приближении колонна неожиданно начала опускаться вниз, а когда на земле остался лишь ее верхний торец, я прыгнул на него и через несколько секунд понесся кверху.

Оказавшись над парящим островом (другие аналогии на ум мне не приходили), я начал прыгать с одной каменной платформы на другую, а когда очутился на

сравнительно небольшой высоте, то оседлал спину летающего ската. На нем я добрался до телепортера, который выкинул меня на новый остров...

Я вышел из пещеры и аккуратно двинулся налево, не трогая монстров. Они были заняты какой-то важной деятельностью и тоже не обращали на меня ни малейшего внимания. Я занял удобную для стрельбы позицию и расстрелял противников из ар-

балета. Затем я отправился в желтую пещеру, слева от которой гордо реяла голова-коготь огромной зеленой твари.

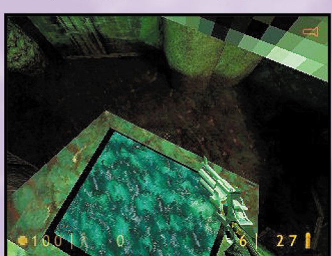
В пещере оказался здоровенный монстр, от которого мне пришлось бежать со всех ног. Я выманил его из пещеры, а затем вновь бросился в нее, оставив нерасторопное чудовище на открытом пространстве.

В круглой пещере я перебрался через завал по левую руку, затем перепрыгнул через пропасть и оказался прямо перед двумя зелеными щупальцами.

Угостив тварей обильным потоком свинца, я запрыгнул по камням на мостик-дорожку и по нему добежал до нового телепортера. Подход к нему преградили две здоровые фигуры монстров, но остановить меня было уже невозможно.

Приемник телепортера оказался в странном здании, выполненном в гротескно-уродливом стиле. Меня ни на секунду не покидало чувство, что большинство окружающего меня интерьера имеет биологическое происхождение. Казалось, само здание дышит и следит за инородным телом в своем чреве...

В соседнем зале я долго расстреливал всех его обитателей, затем поднялся на движущуюся платформу и добрался до двух движущихся полотен конвейеров. Я прыгнул на дальний, а с него, вслед за синей бочкой, в резервуар с водой и сразу же выско-



чил из него, чтобы не быть раздавленным тяжелым грузом.

Постоянно отстреливаясь от «молниеметателей» и летающих тварей, я медленно, но верно поднимался все выше и выше. На моем пути часто встречались коконы, в которые я предпочитал не стрелять, недаром говорят: «не буди лиха...». Но в одном из коридоров мне все же пришлось взор-

вать несколько коконов, которые загородили проход. На свет тут же показались монстры-здоровяки, которых я подорвал на предусмотрительно заложенной взрывчатке.

В комнате с синей камерой-лечебницей оказался узкий проход, по которому я пополз на карачках. Лаз вывел меня к огромной шахте, где меня поджидала целая армия чужаков. По трем крутящимся крестовидным платформам я добрался до самого верха шахты, где зеленым светом мерцал телепортер. Но прежде я расстрелял всех тварей, которые заняли позиции на самых разных уровнях шахты. Против летающих осьминогов я использовал верный

«Магнум», а против «молниеметателей» — винчестер. Быть может, в этом мире царили иные законы, но закон Кольта оставался в силе, что я не раз доказал на практике...

Телепортер вышвырнул меня в странное место. В неподвижном, словно застывшем абсолютно черном пространстве парило несколько островков. На самом дальнем сверкал телепортер, окруженный красными рубинами. Зрелище было настолько фантастическим и величественным, что сразу стало ясно — это последний Рубикон. За ним меня ждет тот, кто повинен во всех бесчинствах и смертях... А может и не повинен — какая разница?

Я в несколько прыжков добрался до рубинового цвета и, перезарядив оружие, вошел в красный сгусток молний...

ЗАПИСЬ СЕМНАДЦАТАЯ, ПОСЛЕДНЯЯ
НИГИЛАНТ

Я ожидал чего угодно, но только не этого... Возможно, я подсознательно надеялся увидеть здесь долговязого или, на худой конец, какого-нибудь паукообразного монстра, но никак не это создание...

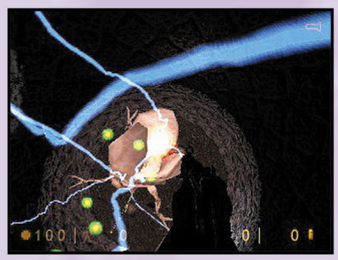
Первая ассоциация — гигантский эмбрион, взвешенный в пространстве. Но глубоко посаженные глаза, высокий лоб и странное выражение заставляли смотреть на него с ужасом, хотя вид его и был комичен.

Рядом с Нигилантом были три оранжевых кристалла, которые я расстрелял в первую очередь. Что-то подсказывало мне, что именно за счет этих кристаллов происходит энергетическая подпитка тела сущес-

тва. Затем я начал разряжать в голову этого летучего гидроцефала самое мощное оружие из имеющегося. Периодически монстр атаковал голубоватыми шаровыми молниями или шаром-телепортером, причем последний был не столько опасен, сколько неприятен. Дважды меня выкидывало в глубочайшие пропасти, из которых я довольно долго и нудно выбирался.

В какой-то момент Нигилант издал странный звук — кажется, я сумел-таки его достать. Череп урода раскрылся, а, значит, стал уязвим его мозг.

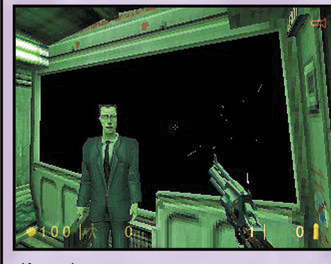
Не медля, я прыгнул на розовый «батут» и взвился высоко над раненым монстром.



Глянув вниз, я увидел что-то вроде плазмы, кипящей в голове этого создания, и выстрелил туда дважды из подствольного гранатомета. «Кончились боеприпасы», — без тени издевки сообщил мне приятный женский голос... Плевать.

Это была победа. Пиррова победа, как выяснилось через минуту. Передо мной стоял долговязый, вместе мы ехали на каком-то лифте. Я готов был поклясться, что еще несколько секунд назад с упоением наблюдал за гибелью Нигиланта, а сейчас находился в совершенно ином месте. Растерянно я посмотрел на стоящего передо мной мужчину, казалось, что он без труда читает мои мысли...

«Горден Фримен? — спросил он и, не дожидаясь ответа, продолжил, — Я восхищен вашей работой! Вы сыграли немаловажную роль в нашем плане, поэтому мы имеем честь предложить вам... э... хорошее место и интересную работу. У вас огромный потенциал, об этом мы можем судить по тому, как быстро вы освоились с новым оружием (секретная правительственная разработка, между прочим) и как ловко сумели выжить в этом катаклизме. Но и мы не сидели сложа руки, граница мира уже под полным нашим контролем.



Итак, Фримен, если вы согласны, то предлагаю вам прыгать в телепортер, иначе я расцениваю ваше несогласие как отказ и отправляю вас на сражение, из которого вы ни при каких обстоятельствах не выйдете живым... Итак?».

Я смотрел на него и не испытывал ровным счетом ничего. Увиденные картины охваченного войной мира иссушили мою душу и выжгли все эмоции. «Я не могу ждать вечно», — раздраженно сказал долговязый.

Я медленно взвел курок...

Значит — «ни при каких обстоятельствах»?..

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТА ДЛЯ ПРЕССЫ

Безусловно, дневники Гордона Фримена представляют определенный интерес... для любителей научной фантастики. Мы с сожалением должны констатировать, что почти вся информация в аудиозаписях представляет собой параноидальный бред. За исключением малого — действительно, Гордон Фримен был отправлен для проведения секретных испытаний в комплекс «Блэк Мэйса». Во время эксперимента с физиком произошел несчастный случай. При этом он получил серьезную черепно-мозговую травму, приведшую к необратимым нарушениям в деятельности головного мозга. Все события после эксперимента, о которых рассказывает Фримен, являются на сто процентов иллюзией, и любой здравомыслящий человек не сможет в них поверить. Такова официальная версия, которая точно соответствует тем событиям, которые имели место в комплексе...

СИ

КОДЫ

Запустите игру с параметрами «**-console -dev**», т.е.

hl.exe -console -dev.

Во время игры вызывайте консоль (а ля Quake, «~» — тильдой) и набирайте:

/GOD — без комментариев;

/NOCLIP — беспрепятственное движение сквозь стены;

/GIVE — получить предмет или оружие:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Например: **/give weapon_rpg**

/MAP — перейти к указанной карте (не обязательно для **single player**).

Список карт для одиночной игры:

c0a0
c0a0a
c0a0b
c0a0c
c0a0d
c0a0e
c1a0
c1a0a
c1a0b
c1a0c
c1a0d
c1a0e
c1a1
c1a1a
c1a1b
c1a1c
c1a1d
c1a1f
c1a2
c1a2a
c1a2b
c1a2c
c1a2d
c1a3
c1a3a
c1a3b
c1a3c
c1a3d
c1a4
c1a4b
c1a4d
c1a4e
c1a4f
c1a4g
c1a4i
c1a4j
c1a4k
c2a1
c2a1a
c2a1b
c2a2
c2a2a
c2a2b1
c2a2b2
c2a2c
c2a2d
c2a2e
c2a2f
c2a2g
c2a2h
c2a3
c2a3a
c2a3b
c2a3c
c2a3d
c2a3e
c2a4
c2a4a
c2a4b
c2a4c
c2a4d
c2a4e
c2a4f
c2a4g
c2a5
c2a5a
c2a5b
c2a5c
c2a5d
c2a5e
c2a5f
c2a5g
c2a5w
c2a5x
c3a1
c3a1a
c3a1b
c3a2
c3a2a
c3a2b
c3a2c
c3a2d
c3a2e
c3a2f
c4a1
c4a1a
c4a1b
c4a1c
c4a1d
c4a1e
c4a1f
c4a2
c4a2a
c4a2b
c4a3
c5a1

P.S. Авторы выражают безграничную признательность Алексею Кириенко, без которого данное руководство никогда бы не получилось столь полным и подробным.
Кроме этого, не меньшая признательность выражается и за тотальное сокращение долгих лекционных часов, которые прошли за обсуждением всех фичей и багов игры ;).

Коды для PC

Carmageddon 2

Повторяем по многочисленным просьбам читателей:

TILTY — отскакивать от стен (pinball mode).

WATERSPORT — способность лучше перемещаться под водой (Underwater Ability).

LEMMINGIZE — пешеходы тупеют (Stupid Pedestrians).

WOTATWATAMI — навороченная резина (Greased Tyres).

SMARTBASTARD — закончить гонку.

MRMAINWARING — пешеходы впадают в панику (Pedestrian Panic).

BIGDANGLE — у машины появляется жуткий хвост (Mutant tail thing)

WETWET — дополнительные кредитки.

TINGTING — свободная починка (free repairs).

MOONINGMINNIE — лунная гравитация (Lunar Gravity).

CLINTONCO — быстрый разгон, высокая скорость (Hot Rod).

FASTBAST — пешеходы быстрее перемещаются (Turbo Peds).

STICKYTYRES — можно карабкаться по стене (Wall Climber).

GOODHEAD — у пешеходов появляются странные головы.

EVENINGOCCIFER — водитель приходит в состояние алкогольного опьянения.

TIMMYTITTY — дополнительное время.

ZAZAZ — оружие против пешеходов.

POWPOW — оружие против автомобилей.

Caesar 3

Мехнизм действия кодов достаточно сложен, поэтому иногда они могут не сработать:

Кликните правой кнопкой мыши на колодец, нажмите <**Alt**>+<**K**> и

<**Alt**>+<**V**> — победа.

<**Alt**>+<**V**> — дополнительные деньги (код сработает, если у вас в казне меньше 5,000).

Warhammer 40K: Chaos Gate

Предупреждаю наиболее активных читеров — действия, описанные ниже, могут оказать на компьютер самое разное (а порой и необратимое) влияние. Поэтому рекомендуется проверять коды на машине своего приятеля:

Найдите в каталоге, в котором был установлен Warhammer 40K: Chaos Gate, директорию Data. Изменив содержание соответствующих файлов вы можете изменить следующие игровые понятия: имена для обоих сторон, статистику вооружения, количество experience'а, набираемого после уничтожения боевой единицы, и т.д. Вот названия наиболее важных файлов:

Accounting.dat — количество experience'а, набираемого после уничтожения боевой единицы.

SpellDef.dat — энергия Psyker.

VehicDef.dat — статистика бронетехники.

WeapDef.dat — статистика вооружения.

UltNames — название «хороших» (Ultramarine)

ChaNames.dat — название плохих (Chaos)

Обратите внимания, что изменения могут произойти и у противника!

Redguard

Нажмите <**F12**>, чтобы вызвать консоль, затем введите:

Item add,# .....

Список предметов:

(1) — ???

(2) — золото.

(3) — stoneskin potion (защита).

(4) — health potion (здоровье).

(5) — кольцо невидимости.

(6) — кольцо Vola.

(7) — сабля.

(8) — ключ.

(9) — золотой ключ.

(10) — серебряный ключ.

(11) — амулет.

(12) — святой камень.

(13) — святой меч.

(14) — арбалет.

(15) — руна.

(16) — руна.

(17) — руна.

(18) — ???

(19) — кровь орка.

(20) — кровь орка с ...

(21) — молоко паука.

(22) — молоко паука с ...

(23) — эктоплазма.

(24) — эктоплазма с ...

(25) — ???

(26) — ???

(27) — ???

(28) — ???

(29) — сосуд.

(30) — сосуд с эликсиром.

(31) — ???

(32) — сосуд.

(33) — сосуд с водой.

(34) — руна.

(35) — книга-артефакт эльфов.

(36) — ???

(37) — книга Героев.

(38) — книга Хаммерфелла.

(39) — карта из Макио.

(40) — мешочек с золотом.

(41) — украденная карта Кренделя.

(42) — серебрянная лодка.

(43) — полотенце.

(44) — алоэ.

(45) — факел.

(46) — кусочек монокля.

(47) — флаг.

(48) — ???

(49) — ???

(50) — карта тюрьмы Джото.

(51) — ???

(52) — талисман Хандинга.

(53) — журнал Изара.

(54) — ???

(55) — журнал Китрала.

(56) — Книга (???)

(57) — закрытый журнал Изара.

(58) — звездный камень.

(59) — ключ от склада.

(60) — ключ от дома Изара.

(61) — заклинание.

(62) — ???

(63) — ???

(64) — пустая бутылка.

(65) — бутылка с водой.

(66) — бутылка со смесью воды и алоэ.

(67) — strength potion (сила).

(68) — ???

(69) — ???

(70) — сабля.

(71) — сабля.

(72) — сабля.

(73) — сабля.

(74) — ключ из кости.

Коды для Nintendo 64

F-Zero X

Суперкод

На экране выбора режима, нажмите:

L, Z, R, верхняя C, нижняя C, левая C, правая C, START.

Если вы все сделали правильно, то вы услышите звуковой сигнал. После этого вы получите доступ ко всем трассам, машинам и уровням сложности.

Осмотреть свой корабль

На экране статистики, выберите средство передвижения и нажмите любую кнопку C.

Поменять цвет корабля

Для того чтобы поменять цвет вашего корабля на экране установки его характеристик просто нажмите R

Маленькие корабли

На экране выбора средства передвижения зажмите L + R и с помощью левой и нижней кнопок C уменьшите свой корабль.

Xtreme G 2

Wasp Bike

Введите в качестве пароля **55HZ1MH3H9H1**

Venom Bike

Введите в качестве пароля **68QCMH3H9HT**

Спиралеобразный экран

Введите в качестве своего имени слово **SPIRAL**

Вид сверху

Введите в качестве своего имени слово **SPYEYE**

Режим Misplace

Введите в качестве своего имени слово **MISPLACE**

Быстрая езда

Введите в качестве своего имени слово **XXX**

Бесконечные ускорения

Введите в качестве своего имени слово **NITROID**

Сумасшедшая графика

Введите в качестве своего имени слово **FLICK**

Сетка

Введите в качестве своего имени слово **LINEAR**

Turok 2: Seeds of Evil

Все секреты

В меню 'Enter Cheat' введите следующий код:

BEWAREOBLIVIONISATHAND

Играть в темноте

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

LIGHTSOUT

Шутка программистов

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

HEEERESJUAN или **AAHGOO**

Сумасшедшая цветовая гамма

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

FROOTSTRIPE

Большие руки и ноги

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

STOMPEM

Большие головы

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

UBERNOODLE

«Тощий» режим

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

HOLASTICKBOY

Маленькие враги

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

PIPSQUEAK

Режим Pen & Ink

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

IGOTABFA

Режим сумасшедших цветов

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

WHATSATEXTUREMAP

Space Station Silicon Valley

Уровень Asteroid

На экране выбора уровня нажмите:

вниз, вверх, Z, L, вниз, влево, Z, вниз.

Вторая заставка

Зажмите A или B и включите Nintendo 64.

South Park

Все секреты

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

BOBBYBIRD

Все герои в многопользовательском режиме

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

OMGTKKYB.

Все оружие

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

FATKNACKER.

Невидимость

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

ASSMAN.

Выбор уровня

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

THEEARTHMOVED.

Режим Pen and Ink

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

PLANEARIUM.

Бесконечные патроны

В меню '**Enter Cheat**' введите следующий код:

FATTERKNACKER.

Rush 2 Extreme Racing USA

Меню отладки

На экране выбора режима зажмите все кнопки **C + L + R + Z**. После этого высветите опцию читов и нажимайте те же кнопки, пока вам не откроется это меню.

Зеркальный суперрежим

На экране выбора трассы высветите режим Mirror. После этого зажмите все кнопки C и нажмите влево или вправо чтобы получить доступ к опции Extreme.

Коды для PlayStation

Apocalypse

Для ввода следующих кодов, во время игры нажмите на паузу и зажмите кнопку L1. После этого вы можете вводить нижеприведенные коды для получения соответствующих результатов.

Выбор уровня:

треугольник, вверх, X, вниз

Все оружие:

Квадрат, O, вверх, вниз, X, квадрат

Невидимость:

Вниз, вверх, влево, влево, треугольник, вверх, вправо, вниз

S.C.A.R.S.

Введите следующие коды в окне ввода паролей для получения различных результатов.

GLASSX — Дает доступ к Crystal Cup

ROCKYY — Дает доступ к Diamond Cup

ZDPEAK — Дает доступ к Zenith Cup

XPERTS — Дает доступ к режиму Challenge

RUNNER — Дает доступ к машине Cheetah

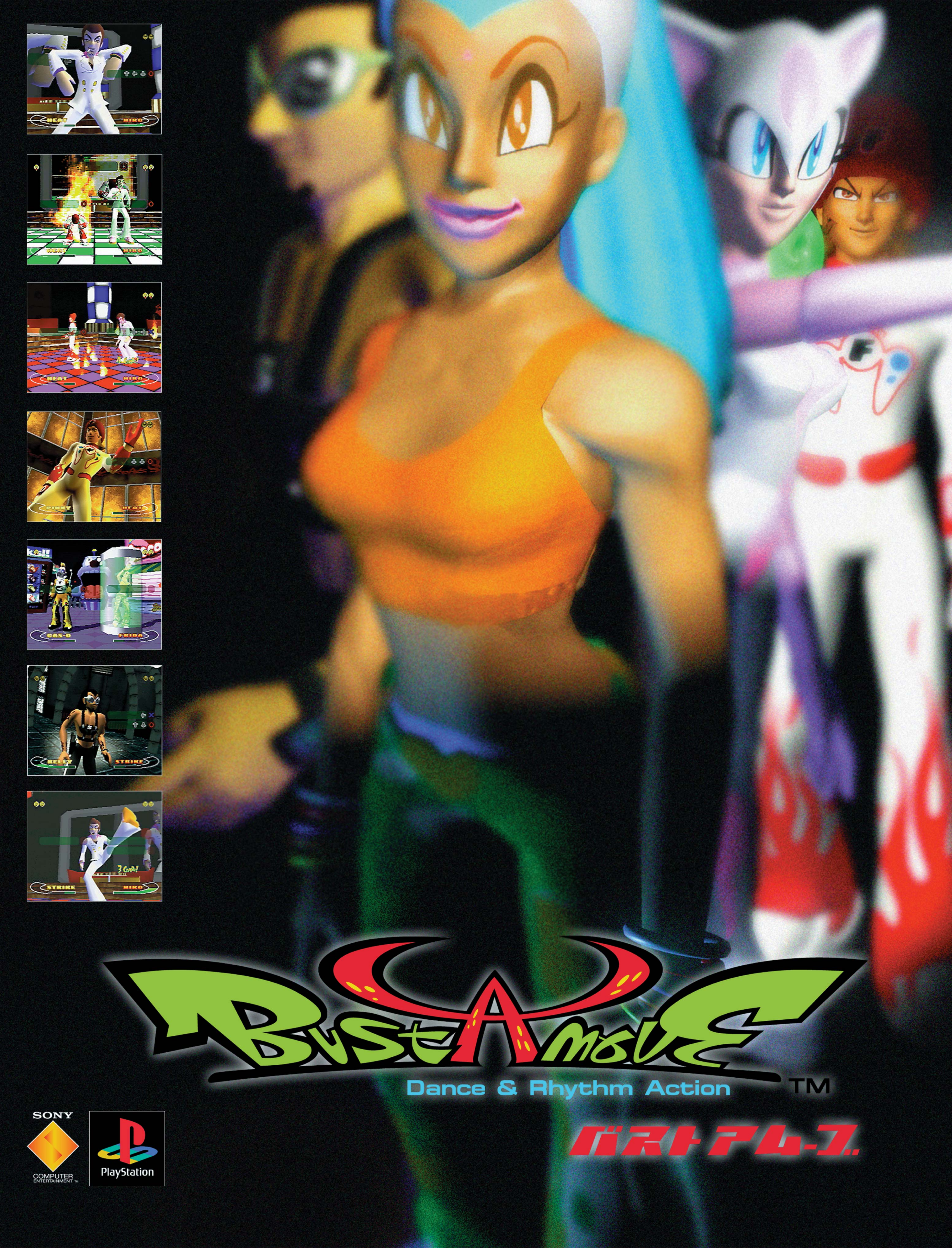
DESERT — Дает доступ к машине Scorpion

RATTLE — Дает доступ к машине Cobra

MYSTER — Дает доступ к машине Panther

ALLVID — включает коды.

СИ



Bust A Move
Dance & Rhythm Action
TM
バストアムーブ.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21.

Тел.: (095) 737-92-57
Факс:(095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.

1С®

GAMOS

PILOT
МОСКОВСКАЯ АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3,

Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Шпалянской, 7/9

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул.Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»), ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).